

SUPER JUEGOS
Nº 37 ● MAYO 1995 ● 375 PTAS.
GRUPO ZETA
SUPER NINTENDO
Super Turrican II
Judge Dredd
MEGA DRIVE 32X
Mortal Kombat II
Stellar Assault
PLAYSTATION
Tekken
Myst
HORNET HIGH-CLASS
DAYTONA USA
¿MEJOR QUE RIDGE RACER?
00037
8 420565 037006
SEGA ◆ NINTENDO ◆ SONY ◆ 3DO ◆ ATARI ◆ CD-i ◆ NEC ◆ CD32 ◆ NEO GEO

TE VAS A QUEDAR CO



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.
Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.
Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

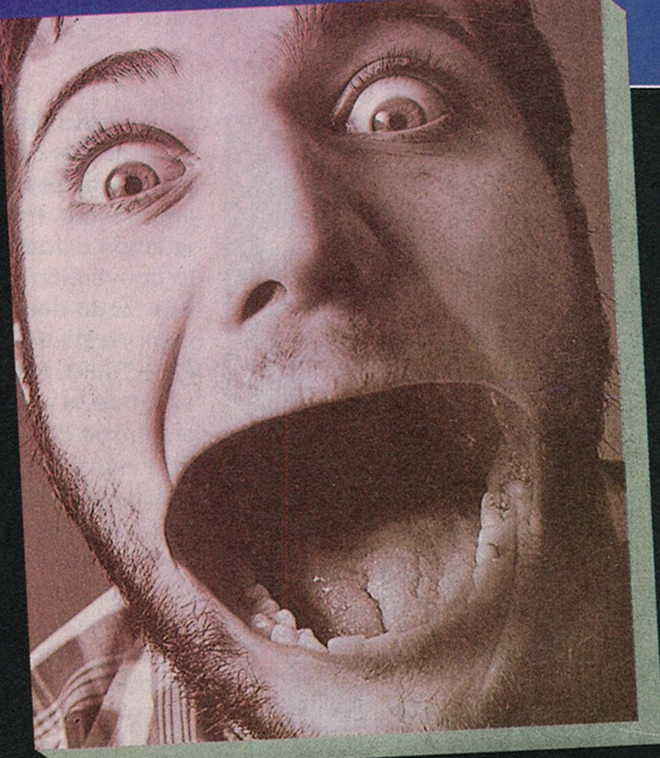
METAL HEAD

Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

SPACE HARRIER

Vas a experimentar una nuev sensación. E éxito de lo éxitos e recreativas ahor disponibl para tu MD 32X No es un matamarcianos. No e un simulador. Es algo único especial. Transpórtate a l Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a l población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas d armas tomar y una legión de malvados brujos t están esperando.
¿A qué esperas para darles su merecido?

...N LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE

No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes.
El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



SUMARIO

MAYO 1995

37



La portada de este mes, no por conocida y previsible deja de ser impactante. Para muchos estamos ante la conversión más esperada desde los tiempos de STREET FIGHTER 2. Mientras en Londres la propia Sega mostraba al público una versión inacabada del juego, nosotros pudimos adquirir el 28 de Marzo este CD en una tienda de importación de dicha ciudad, completamente producido. SUPER JUEGOS siempre se ha distinguido por la intención de informaros antes y mejor que ninguna otra revista. Con DAYTONA USA tenéis la mejor prueba, ya que os hemos preparado la preview más completa.

EN PORTADA



DAYTONA USA

Ya está aquí. La máquina más representativa de los simuladores de conducción tiene su conversión correspondiente en la máquina de **Sega.** Una contundente respuesta al RIDGE RACER de **Namco** que potenciará la *Saturn.*





TEKKEN

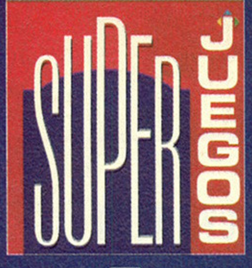
Primero fue VIRTUA FIGHTER, después TOH SHIN DEN, y ahora TEKKEN. La lucha en 3D sigue rizando el rizo y superándose día a día. De nuevo *PlayStation* sigue marcando diferencias en sus nuevos lanzamientos.

SUPER PREVIEWS

REVIEWS

SECCIONES

REVIEWS 8 BITS



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 375 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



EL PRECIO DE LA IGNORANCIA

Cuando aún faltan varios meses para la llegada de las tan traídas y llevadas consolas de nueva generación, todo el mundo se empeña en magnificar un hecho que, como otras veces ha ocurrido, no pasa de ser una simple y lógica consecuencia del tiempo que nos ha tocado vivir. Se habla de que las prestaciones de estos nuevos sistemas superan ampliamente al usuario medio. Se dice que es demasiado pronto para que estos nuevos compañeros pasen a formar parte de nuestra familia, como ya lo hicieron brillantemente sus predecesores. Pero sobre todo, se comenta que el precio con el que van a aparecer en el mercado es excesivo. Una de dos, o los que dicen esto no saben que hacer para rellenar páginas, o como nos tememos no tienen ni idea de lo que se traen entre manos. El legendario Spectrum, que de esto sabe lo suyo, apareció en su momento con un precio que rondaba las sesenta mil pesetas. Nadie se quejó. Nadie dijo nada. Todos aceptamos las condiciones ya que, por aquellos días, al igual que ocurre hoy, los juguetes para minorías eran muy caros. Sólo hizo falta que esa minoría creciese hasta ser mayoría. La radio, la televisión, el vídeo, el compact disc, todos, absolutamente todos, pasaron por lo mismo sin protesta alguna, como si de una auténtica confirmación se tratase. La penitencia estaba muy clara: reducir el precio de la unidad adaptándolo a la del nivel adquisitivo de esa mayoría acostumbrada a sobrevivir con los pocos lujos que su situación dispone. Por suspuesto, no todos tendrán la posibilidad de llegar hasta este punto. Muchos se quedarán en el camino, aunque como simples usuarios que somos, nuestros deseos de expansión nos obligan a desearles lo mejor a todos. Como se suele decir, en la variedad está el gusto, el resto es una simple y férrea dictadura, y este mundillo, por desgracia, sabe mucho de eso. Al final, todo volverá a comenzar de nuevo. Los privilegiados disfrutarán, los pacientes esperaremos y los ignorantes seguirán quejándose de una situación que no hace más que demostrar la carencia de criterios con los que contrastar sus geniales momentos de reflexión.

NOTICIAS

NEO GEO

SNK, comienza la explosión Neo Geo

Después de convertir a CD su amplio catálogo de clásicos, la compañía **SNK** parece dispuesta a demostrar el verdadero potencial de la admirada consola *Neo Geo,* y además lo hará como mandan los cánones, es decir, con una portentosa exhibición de extraordinarios títulos.
De aquí al mes de Octubre tendremos la posibilidad de disfrutar con más de treinta lanzamientos, en su gran mayoría para el formato *CD.* Por citar alguno de esos juegos, sólo es preciso destacar nombres como FATAL FURY 3 (256 megas), GALAXY FIGHT (159 megas), el gran CROSSED SWORDS 2 (74 megas), SAVAGE REIGN (190 megas), SUPER SIDEKICKS 3 (158 megas), AEROFIGHTERS 3, KING OF ATHLETE, PALSTAR (232 megas), METAL SLAG (190 megas) y FARMGUY.
A finales del presente año o a principios del próximo, podremos disfrutar de otros lanzamientos con nombres tan sugerentes como: STAKES WINNER, SHINRYU SENKI, CHOU-SHINKEN o el espectacular WORLD TOUR GOLF (186 megas). Y como sorpresa final los dos primeros *RPG* producidos para la consola *Neo Geo*, uno de ellos protagonizado por los personajes del increíble SAMURAI SHODOWN. Una puerta se abre a la esperanza.





Los afortunados usuarios de Neo Geo y Neo Geo CD tendrán, en los próximos meses, la posibilidad de elegir entre varias decenas de lanzamientos. Calidad contrastada, variedad temática, cientos de megas, y lo que es aún más interesante los primeros RPG para esta consola (uno de ellos protagonizado por los personajes de SAMURAI SHODOWN). Conociendo la calidad gráfica y la capacidad de ambos sistemas, estos juegos de rol pueden ser la gran apuesta de futuro para la compañía SNK.

SEGA

Nuevo pack para la consola Mega CD

Hace algunos números os comentamos que se estaba ultimando la conversión al castellano de los dialogos del juego para ***Mega CD***, TOMCAT ALLEY. Los trabajos finalizaron hace ya unas semanas y muy pronto estará a la venta en todos los establecimientos. Otra noticia relacionada con este mismo programa, aunque en su versión inglesa, indica que **Sega España** acaba de presentar un nuevo lote compuesto por un ***Mega CD*** y dos juegos: TOMCAT ALLEY (versión no traducida) y ROAD AVENGER. Esta interesante oferta tendrá el mismo precio que el antiguo *pack.* De este modo, TOMCAT ALLEY nos saldrá de una manera totalmente gratuita.



CIC traerá a los terribles Beavis & Butt-Head

La compañía **CIC** será la responsable de la distribución en nuestro país del videojuego protagonizado por Beavis y Butt-Head. Esta pareja protagoniza una popular serie de dibujos animados, que en la actualidad emite una cadena de televisión privada en nuestro país, donde se mezclan sus aventuras con videoclips musicales de la máxima actualidad.
Además de este excelente juego, la compañía **CIC** tiene previsto la traslación al videojuego de las películas, aún no estrenadas en España, Congo y Casper. De momen-

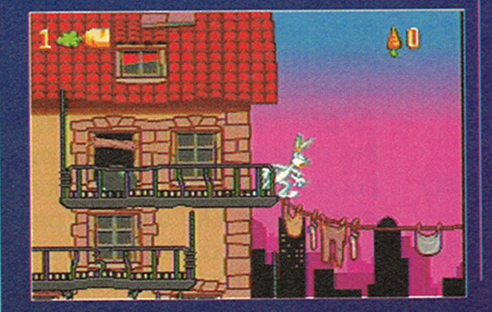




Ya es primavera en Mega Drive

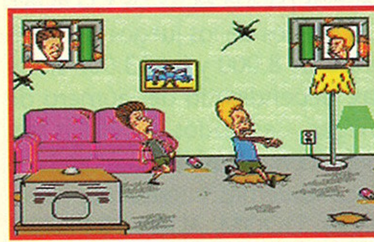
Como todos sabéis, la primavera desata toda una oleada de felices nacimientos y, por la cantidad de títulos que se avecinan, parece que la consola *Mega Drive* tampoco ha podido substraerse a este fenómeno. Los 16 bits de la compañía **Sega** contarán en próximas fechas con una abundante y prometedora lista de novedades con algunos títulos largamente esperados por los fieles usuarios de dicho soporte. Estos juegos son: BATMAN & ROBIN (del que ya os ofrecimos una preview), BUGS BUNNY, COMIX ZONE, THE OOZE y THE LIGHT CRUSADER.

Empezaremos por un viejo conocido de los lectores de **SUPER JUEGOS**, BATMAN & ROBIN, que muy pronto estará entre nosotros para convertirse en uno de los mejores juegos en la historia de *Mega Drive*, técnica y fundamentos no le faltan. COMIX ZONE de **S.T.I.** es un innovador *beat'em up* cuya acción se desarrolla entre las viñetas de un hipotético cómic, y en el que podremos movernos con cierta libertad alterando el orden de la aventura. En el apartado de *Rarezas de Ayer y Hoy* encontraremos THE OOZE, un lanzamiento protagonizado por una mucosidad de grandes dimensiones en un mundo de desperdicios y toxicidades varias. Hemos dejado para el final THE LIGHT CRUSADER, una nueva genialidad de los chicos de la compañía **Treasure** que prometer ser el juego de la temporada. A caballo entre el juego de rol y la aventura, THE LIGHT CRUSADER es un prodigio visual de dimensiones mastodónticas e impecable ejecución gráfica. Mientras observáis estas pantallas, imaginad que llegará a nuestras manos traducido al castellano. En definitiva, la diversión está servida para los 16 bits de **Sega** en los próximos meses.











to, y para abrir boca, disfrutaremos de la divertida y corrosiva aventura BEAVIS & BUTT-HEAD para *Mega Drive,* de la que os ofrecemos unas pantallas en exclusiva. Por último, mencionar que este juego también aparecerá en *Game Gear.*

MULTIMEDIA

Primeras películas íntegramente en español para CDi.

El esfuerzo de **Philips** por hacer de su ***CDi*** una máquina cada vez más operativa es más que patente. Con el inminente lanzamiento de KIKA se inicia una serie de 40 ó 60 títulos cinematográficos en español que se editarán para este formato hasta final de año. Sus juegos más célebres también serán traducidos, como MAD DOG McCREE (Mayo) o BURN: CYCLE (Septiembre). Por otro lado, el 5 de Mayo se estrena mundialmente el fantástico *CD* interactivo XPLORA de Peter Gabriel.



La incansable compañía Philips inicia una nueva andadura lanzando al mercado películas con voces y textos en nuestro idioma. Los últimos éxitos del celuloide, tanto americanos como de cualquier otro país, tendrán acogida en el soporte interactivo.

NOTICIAS

NINTENDO

Nintendo lanza la casa por la ventana

La oferta de productos **Nintendo** sufrirá en los próximos meses importantes modificaciones que seguro interesarán a sus usuarios, tanto por su calidad como por su precio. En su conjunto, dicha oferta abarca desde nuevos lanzamientos a nuevas unidades *pack* y, lo que es más importante, a jugosas reducciones de precio en algunos de sus productos.

Los títulos que aparecerán dentro de escasas fechas son tres y se reparten entre la portátil y los 16 bits de **Nintendo** de la siguiente forma: DONKEY KONG LAND y PAC IN TIME para ***Game Boy*** y KIRBY'S DREAM COURSE para ***SNES.***

Por otro lado, y saliéndonos del apartado de las novedades en software, están los nuevos precios de cuatro de sus accesorios, y que oscilarán según el lugar dónde los compremos: *Nintendo Scope* (entre 4.000 y 4.500 Ptas), Batería recargable para ***GB*** (entre 3.000 y 3.500 Ptas), *GB Cleaning Kit* (entre 500 y 600 Ptas) y, por último, el *Hyper Beam* (4.000 y 4.500 Ptas). Si recordáis los antiguos precios notaréis un notable diferencia.



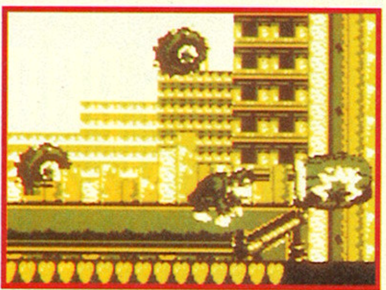
Nintendo acaba de iniciar otra importante ofensiva en su política de precios. Nuevos lotes para SNES y Game Boy con precios competitivos e interesantes títulos, serán, junto con algunas novedades para ambos sistemas, la apuesta de la compañía japonesa de cara a la próxima temporada estival.

Para finalizar aquí tenéis las cifras y composición de los packs:

- Extra pack 2 juegos:
* Consola ***Game Boy.***
* Juego SUPER MARIO LAND 2.
* Juego TETRIS.
* Suscripción gratuita a la revista Club Nintendo.
- Entre 12.000 y 13.500 Ptas, dependiendo de dónde lo compres.

- ***Super Nintendo*** + SUPER MARIO ALL STARS.
* Consola ***Super Nintendo.***
* Los 4 juegos de SUPER MARIO ALL STARS.
* Suscripción gratuita a la revista Club Nintendo.
- Entre 14.000 y 15.500 Ptas, dependiendo de dónde lo compres.







En los últimos días se produjo uno de los acontecimientos más esperados de los últimos tiempos para la crítica especializada nacional: la presentación de la nueva consola Atari Jaguar y sus primeros lanzamientos en nuestro país.





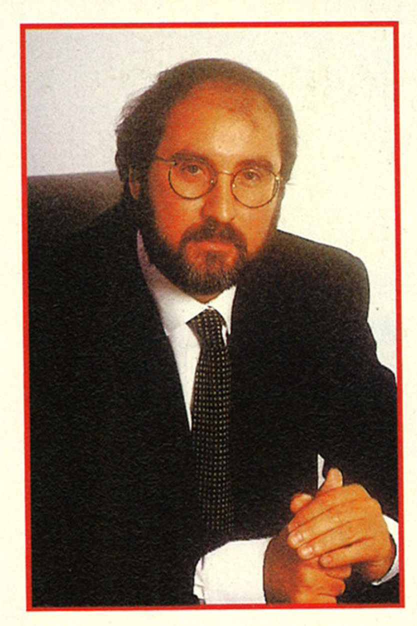
ATARI

Atari se presenta en sociedad

Atari Jaguar presentó a la prensa especializada lo que supondrá el desembarco oficial de dicha compañía en nuestro país. De todo lo expuesto -que no fue poco- destaca, por una parte, las primeras cifras oficiales de sus productos y, por otra, los nombres de algunos de los títulos a los que muy pronto podremos acceder. El precio oficial rondará las 39.900 pesetas en el caso de la ***Jaguar*** y las 39.900 pesetas para el lector de CD ROM. Los precios de los juegos oscilarán entre las 8.000 y las 13.000 pesetas, dependiendo del número de megas. Casi todos los títulos son viejos conocidos, aunque también encontraremos interesantes novedades. DOOM, ALIEN VS PREDATOR, IRON SOLDIER, KASUMI NINJA, WOLFENSTEIN 3D, CLUB DRIVE, CHECKERED FLAG, POWER DRIVE RALLY, RAIDEN, CANNON FODDER, THEME PARK, SYNDICATE, FLASHBACK, SENSIBLE SOCCER, CREATURE SHOCK, CHARLES BARKLEY BASKETBALL, y así hasta completar la lista de 72 programas que conformarán el futuro de ***Atari Jaguar*** a corto y medio plazo. Si se cumplen estas interesantes previsiones, pronto podremos hablar de un serio adversario para los nuevos monstruos japoneses.

Nuevos nombramientos en el Grupo Zeta

El Presidente de Grupo Zeta, Antonio Asensio, ha nombrado a Dalmau Codina Boada, nuevo Director General de Grupo Zeta con responsabilidad sobre la gestión de las empresas de revistas, libros y servicios. Natural de Gerona, Dalmau Codina, de 42 años, es licenciado en Derecho y graduado por la Escuela de Administración de Empresas de Barcelona. Hasta el 31 de marzo pasado ha sido Director Gerente del diario Sport. En su actividad profesional ha desempeñado los cargos de Director de Relaciones Laborales en Torras Hostench, Director Editorial del diario Punt Diari de Gerona, Director General



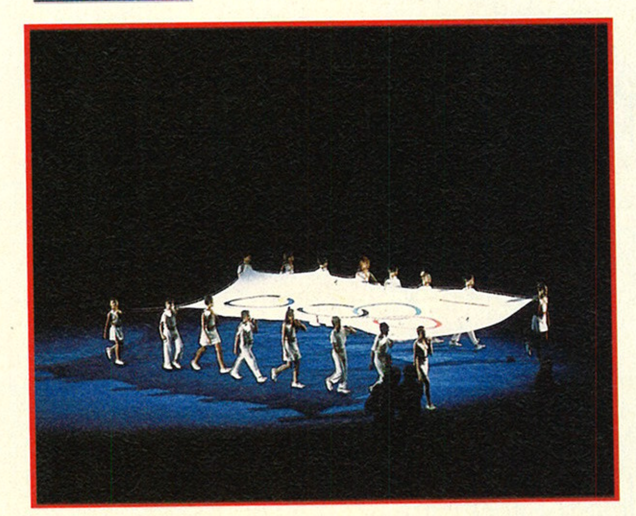
Dalmau Codina Boada ha sido nombrado nuevo Director General del Grupo Zeta. Hasta el 31 de marzo pasado desempeñaba la labor de Director General del diario deportivo Sport.

de Cinco Días y Mercado, Director General del diario El Observador y Director de Expansión y nuevos Proyectos de Ediciones Primera Plana.
Joan Checa Fortes ha sido nombrado Gerente de Edecasa, editora del diario Sport. Checa, de 38 años, proviene de la Dirección Económica Administrativa de Ediciones Primera Plana y ha sido gerente de la multinacional Standhome. Javier López López, hasta la fecha y desde hace seis años Director General del Grupo Zeta, ha sido nombrado Asesor para coordinar las áreas Económicas y Financieras en Antena 3 Televisión, además de Consejero Delegado de varias empresas del Grupo. López López, de 48 años y natural de Arnedo (La Rioja), es licenciado en Ciencias Empresariales por ICADE, fue Director del Banco de Crédito Industrial, Consejero Delegado de Aceros Olarra y Asesor Económico Financiero del ex vicepresidente del Gobierno, Fernando Abril Martorell, además de consejero de numerosas sociedades industriales como Altos Hornos de Vizcaya, Sociedad de Gestión de Buques, Acenor e Hytasa.

El spíritu olímpico

Cerca de 15 millones de personas han visto cada día en Antena 3 Televisión los miniespacios de la campaña El Espíritu Olímpico, una iniciativa para incorporar los valores del deporte a la sociedad. En esta campaña, que ha alcanzado un éxito sin precedentes, han colaborado, además de Antena 3 Televisión, los Comités Olímpicos Internacional y Español.
Durante los tres meses que ha durado el proyecto, en el que ha participado el Grupo Zeta, Antena 3 Televisión ha emitido un total de 500 miniespacios de un minuto de duración. Se estima que la campaña ha obtenido cada día cerca de 15 millones de impactos, lo que representa, como resultado total, unos 1.500 millones de impactos. Dada la variedad de horarios en los que los miniespacios han sido emitidos, se puede afirmar que todos los ciudadanos de nuestro país han tenido la oportunidad de ver, en varias ocasiones, alguno de los miniespacios. Además, se han llevado a cabo diversas acciones para dar a conocer la campaña, que utilizó el lema *En la vida, como en el deporte*. Así, la propia Antena 3 TV contribuyó a la promoción general en sus programas informativos y de divulgación.
Los espacios emitidos recogen, dentro de la filosofía con que han sido confeccionados, diez valores claves en el deporte, como la solidaridad, la superación o la competitividad. El patrocinio del proyecto ha correspondido a diez grandes empresas multinacionales y nacionales, cada una de las cuales ha tenido asignada una de la palabras clave que vertebran la campaña: Soliradidad (Grupo Zeta), Energía (Endesa), Seguridad (Ford), Convivencia (Iberia), Superación (IBM), Tolerancia (Kodak), Vitalidad (Nutrexpa-Cola Cao), Calidad (Pascual), Competitividad (Repsol), Confianza (Visa). Esta experiencia desarrollada en España, país elegido por el COI para el proyecto, servirá para extender el evento a los demás miembros que forman la importante familia olímpica.

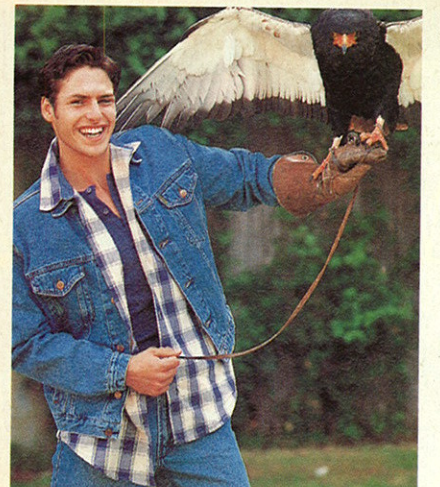
La campaña El Espíritu Olímpico, emitida por Antena 3 Televisión, ha tenido una excepcional acogida por parte de todos los espectadores. El patrocinio ha correspondido a diez importantes empresas.



TOP PRECIOS

LA MODA Nº1, A PRECIOS QUE SON UN "HIT".

Cazadora de lycra, 2.900. vestido estampado, 5.900.



Cazadora, 5.900. Camisa de manga corta, 3.500. Pantalón, 3.900.

Nunca tanta MODA tuvo mejor PRECIO.

Las Tiendas **Fórmula Joven** -chicas- y **Green Coast** -chicos- de la Planta Joven de **El Corte Inglés** tienen todo LO ÚLTIMO a precios que ni te imaginas.

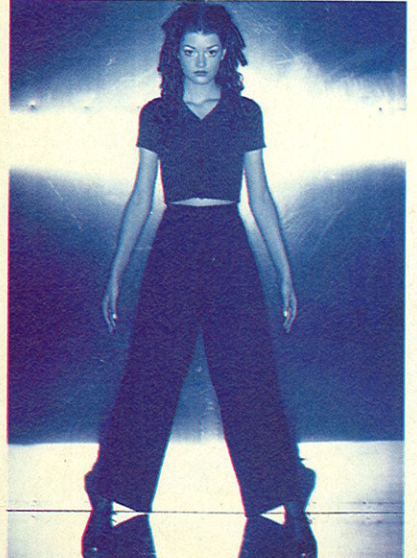
Para **ellas**, las dos líneas protagonistas de la moda de esta **temporada:** el blanco combinado con el negro y los fondos negros salpicados con flores y motivos románticos.

Para **ellos**, prendas que se inspiran en el ambiente **"aventura"** o en el estilo **náutico**, y camisas, en toda la gama de los **azules**, combinadas con pantalones color **piedra.** Toda una lista de **éxitos** que **ahora**, con estos PRECIOS, suena mejor que nunca.



Cazadora, 8.600.
Polo, 3.200.

Pantalón, 3.900.



Chaqueta a rayas, 2900.
Pantalón de crepé, 4.900.





Mientras el mes pasado algunas publicaciones del sector aseguraban que el esperadísimo **DAYTONA USA** para ***Saturn*** estaba en apenas un 50% de su desarrollo total, días después del lanzamiento de nuestro anterior número, **SUPER JUEGOS** pudo adquirir el ***CD*** completamente producido en una famosa tienda de Londres coincidiendo con la celebración del E.C.T.S. Parece que en una semana **Sega** ha sido capaz de desarrollar el otro 50% del juego, producirlo, hacer miles de copias y llegar al mercado europeo de importación. Como reza el famoso dicho, *las ciencias adelantan que es una barbaridad*. En fin, y bromas aparte, el hecho es que el juego emblemático para ***Sega Saturn***, que pretende competir de tú a tú con el genial RIDGE RACER para ***PlayStation***, es todo un hecho. Mucho se ha criticado a **Sega Japón** por las presiones a que ha sometido a **AM2**, grupo de programación creador del arcade y encargado de la conversión, para acelerar el proyecto **DAYTONA USA**. Se han vertido acusaciones de todo tipo que hacían referencia a la más que probable merma de calidad que podría presentar el producto final. De hecho nada más conectarlo a la **Saturn**, y en comparación con PANZER DRAGOON, percibimos ciertas diferencias en cuanto a *frames* por segundo y, so-



DAYTONA USA

INTRO

Opciones

GAME MODE	NORMAL	GRANDPRIX	ENDURANCE		
DIFFICULTY	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD
ENEMY LEVEL	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD
SOUND MODE	STEREO	MONAURAL			
MUSIC TEST	SEGA LOGO				
SOUND TEST	Sound effect clear				
KEY ASSIGN					
EXIT					

©SEGA 1994 1995 SEGA






DAYTONA USA
SEGA SATURN
AM2
CD ROM
JAPON
CONFIGURACION
Key Configuration
VIEW DOWN
TYPE A
VIEW UP
SHIFT DOWN
SHIFT UP
ACCEL
BRAKE
PRESS A OR C TO SELECT B TO CANCEL
MENU Principal
Mode Select
ARCADE MODE
SATURN MODE
RANKING
OPTIONS
CIrcuitoS
Circuit Select
SELECT COURSE
RANKING
Ranking
COURSE
BEGINNER
GAMEMODE
NORMAL
1ST PPO 2'25"89
2ND PPO 2'27"29
3RD PPO 2'27"59
4TH PPO 2'27"73
5TH ROB 2'28"61
CIRCUITOS
LONG
MEDIUM
SHORT
L O N G
M E D I U M
S H O R T



ESTAS FANTASTICAS SECUENCIAS PODRAN SER CONTEMPLADAS AL REPARAR NUESTRO VEHICULO. SIN EMBARGO, POR MUY DETERIORADO QUE ESTE EL COCHE SUS PRESTACIONES NO SE PERDERAN.

LOS TRUCOS DE LA RECREATIVA SE MANTIENEN EN LA VERSION PARA SATURN. ASI, EN EL CIRCUITO LARGO PODEMOS CONSEGUIR QUE LA ESTATUA DE JEFFRY HAGA EL PINO

bre todo, respecto a la definición gráfica. Como es conocido, **AM2** ha utilizado la resolución más baja que la **Saturn** puede emplear para gestionar gráficos (320 x 224 pixels) para lograr más celeridad en el movimiento y evitar ralentizaciones. En resumen, las principales diferencias entre **DAYTONA USA** para recreativa y **DAYTONA USA** para ***Saturn*** las encontraremos en el apartado gráfico. Muchos os preguntaréis como es posible que RIDGE RACER para ***PlayStation*** apenas guarde diferencias con el arcade y que **DAYTONA** las tenga, y bastante acusadas. No os dejéis llevar a engaño. La *coin-op* de **Sega** es bastante superior a la de **Namco** tecnológicamente, y por tanto su conversión entraña muchas más dificultades que la de **Namco**. Esto no quiere decir que este **DAYTONA** no pueda ser mejor, ya que la propia **Sega** es consciente de que este juego no ha exprimido al máximo el potencial de su consola. Tampoco quiere decir que **AM2** nos haya obsequiado con un sucedáneo sino que, aún siendo

A DIFERENCIA DE RIDGE RACER, EL MARAVILLOSO DAYTONA USA CUENTA CON UNA GAMA DE TROMPAZOS Y GOLPES MUY VISTOSOS, QUE HARAN LAS DELICIAS DE LOS AFICIONADOS A LOS ANUNCIOS TELEVISIVOS DE LA DI-

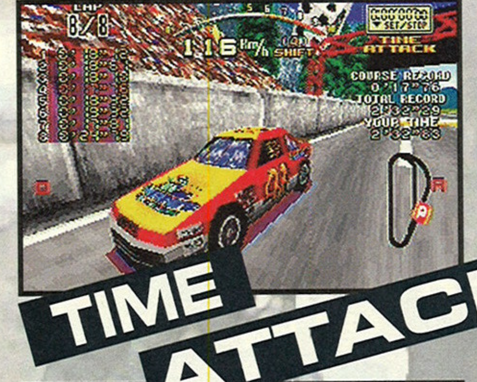
VISTAS VISTAS VISTAS

¡DADES

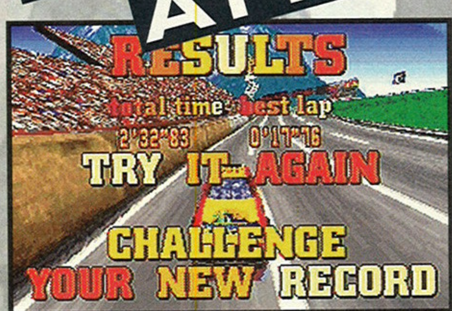


O QUE EL JACK POT DEL CIRCUITO CORTO SE PARE. TAMBIÉN OBSERVAREMOS A SONIC ESCULPIDO EN PIEDRA, Y DEMAS CUALIDADES TIPICAS DE LA RECREATIVA.





TIME ATTACK



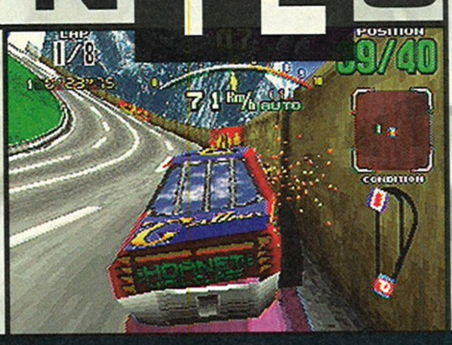


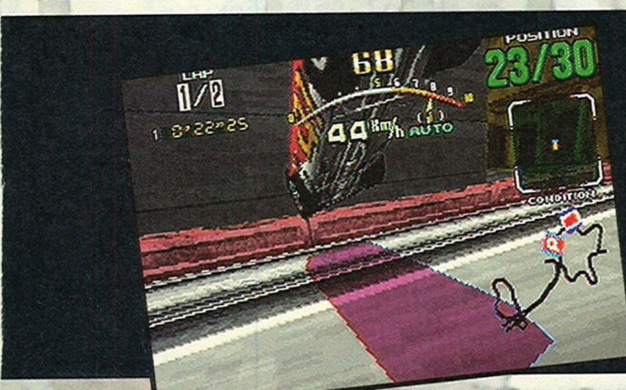


un grandísimo juego, no llega a la potencia del arcade como es lógico y notorio. El impresionante potencial del arcade más impactante de la historia, la celeridad en la conclusión del proyecto **DAYTONA USA**, el conformismo de **AM2**, no sabemos la razón, pero la realidad es que el **DAYTONA USA** que los usuarios de **Saturn** van a poder disfrutar no puede identificarse con la recreativa pese a quien pese. ¿Y qué han hecho los *game testers* de **Sega** para paliar dichas carencias? La verdad es que lo mejor que podían hacer: atacar por el apartado de la jugabilidad. Así pues, el programa original de **Sega** ha sido rodeado de un sinfín de variantes y modalidades de juego, que hacen que nos olvidemos de ciertos elementos negativos como la brusquedad en la creación de los escenarios, alguna que otra ralentización o la falta de control en los derrapes para centrarnos en las enormes capacidades de diversión que entraña **DAYTONA USA**. Lo que sí podemos garantizar es que todos los buenos momentos que hayáis podido pasar en los salones recreativos, los reviviréis en vuestros hogares. Conozcamos **DAYTONA USA** para ***Saturn***. De momento, este juego nos ofrece la posibilidad de elegir entre dos modos de juego:

ACCIDENTES

RECCION GENERAL DE TRAFICO. SI DURANTE LA CARRERA SUFRIMOS UNA COLISION Y NO DECIDIMOS PASARNOS POR LOS BOXES, VEREMOS COMO NUESTRO PROTOTIPO VA SUFRIENDO UN MORPHIN HACIA UNA CAFETERA.

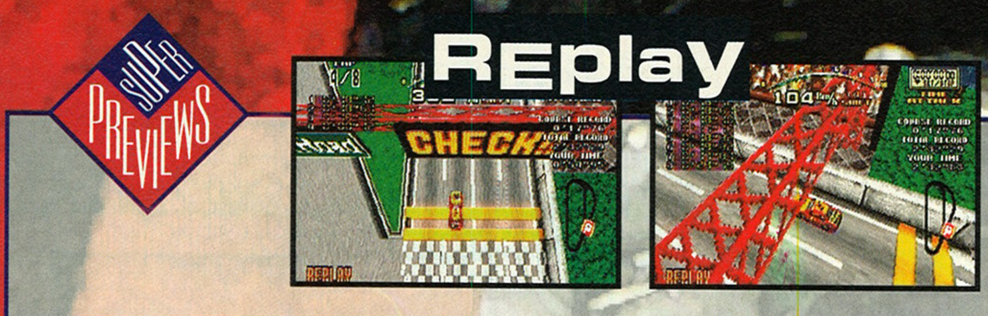






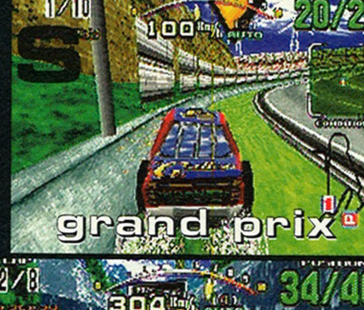


Replay



Modo de Juego





¡Cuidado!





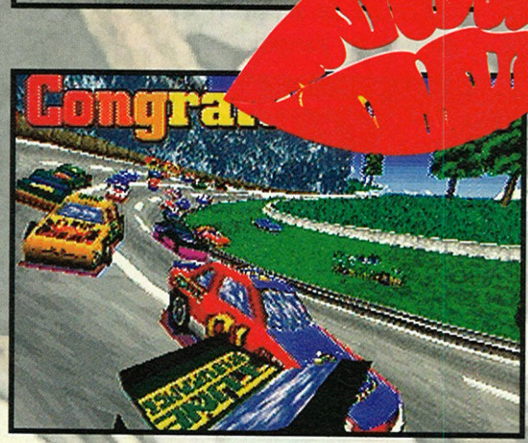


Congratulations

AL FINALIZAR ALGUNO DE LOS TRES CIRCUITOS VEREMOS UNAS GLORIOSAS ESCENAS DE FELICITACION REPLETAS DE CALIDAD MADE IN AM2.









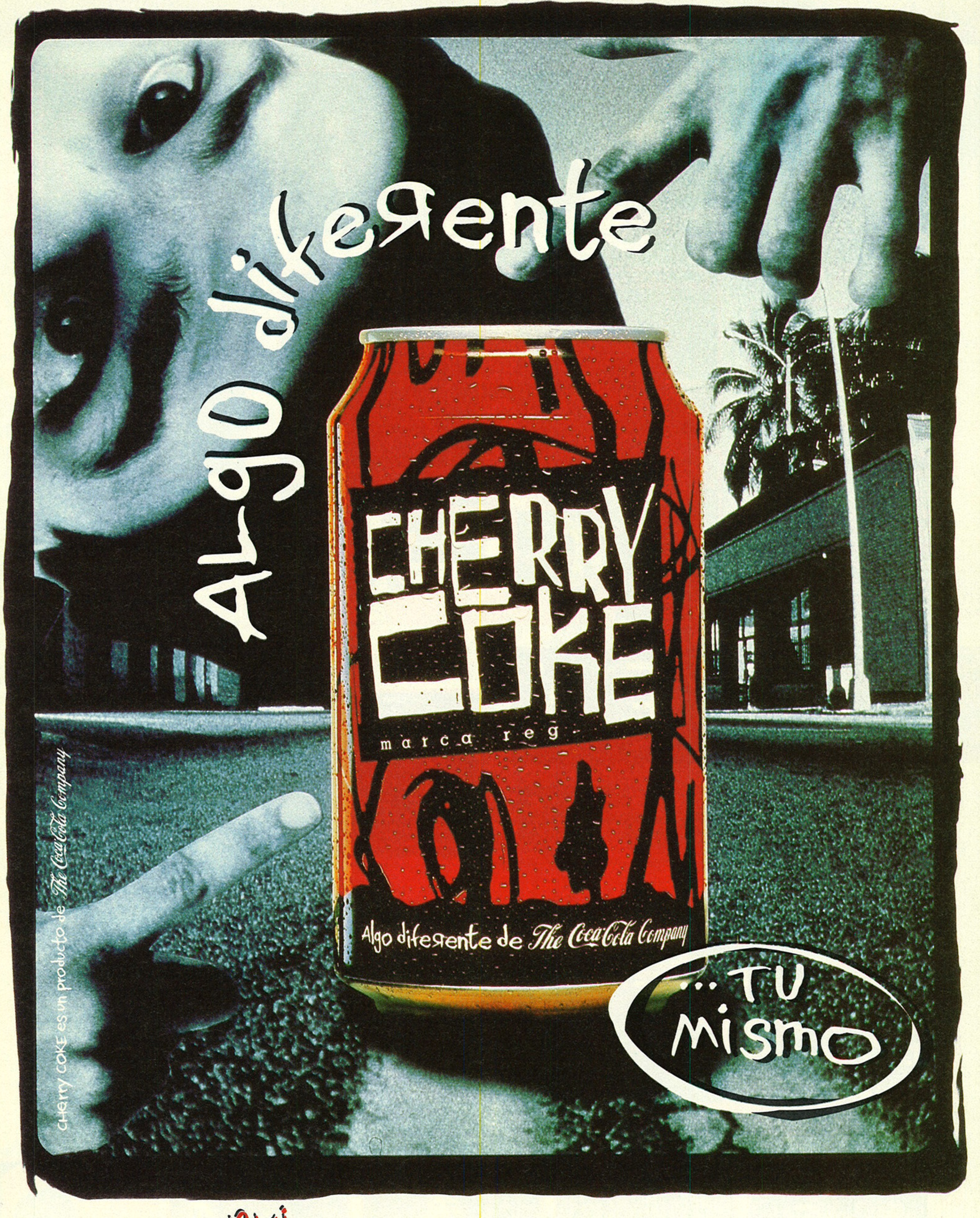


Transmision

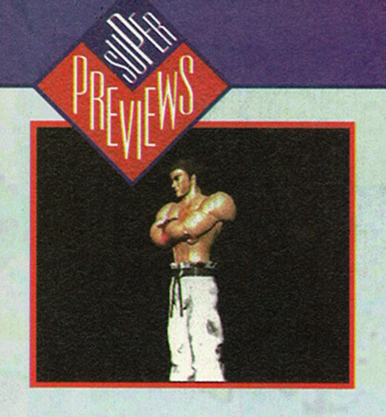


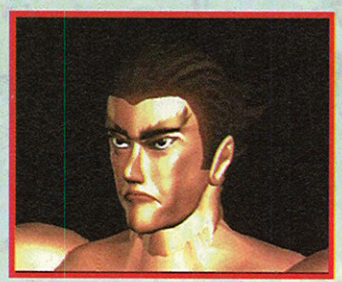
arcade y saturn. El modo arcade refleja con toda fidelidad las opciones disponibles de la máquina, esto es, tres circuitos, transmisión manual o automática y un tiempo determinado para recorrer tramos de cada circuito. El modo saturn se diferencia únicamente en la eliminación de esta barrera temporal requerida para finalizar los circuitos. Pero donde encontraremos la fuente de la jugabilidad de este juego es en las opciones. Además de la normal, podremos seleccionar otras dos modalidades de competición no disponibles en la máquina, Grand Prix y Endurance. Ambas supondrán un incremento más que notable de las vueltas a completar en cada circuito. La grabación de los tiempos totales y de las vueltas rápidas hacen que cada partida se convierta en un reto personal, que alcanza niveles épicos en la modalidad de Endurance. En la modalidad Time Attack con sólo pulsar el botón START a la hora de elegir la transmisión, dispondremos de un completísimo marcador de tiempos que medirán incluso las diferencias positivas o negativas en cada tramo de los circuitos. Toda una prueba contrarreloj. Al finalizar se nos ofrecerá una repetición completa de la carrera desde varias perspectivas, una de ellas cenital idéntica a la de VIRTUA RACING. No queremos ahondar más en **DAYTONA USA**. Sólo nos resta rogar a **Sega Europa** y **Sega España** para que nos traigan cuanto antes esta joya que por si sola sirve como pretexto para adquirir una ***Sega Saturn***. En resumen, no es la recreativa al cien por cien pero sí lo más aproximado a ella, y por tanto un título insustituible en vuestro futuro catálogo para ***Sega Saturn***.

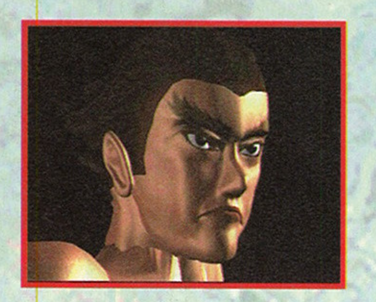
THE SCOPE

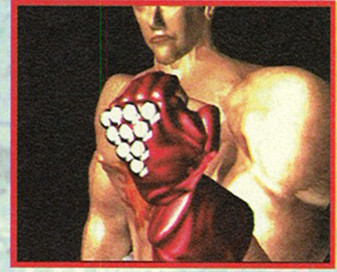


CHERRY COKE es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor.
Para ti que estabas esperando ALGO diferente llega un nuevo concepto de sabor y diversión.
¡atrévete!











HIGH SCORE



En TEKKEN podrás encontrar hasta tres tablas de High Score diferentes, siendo la más curiosa la que representa el porcentaje de utilización de cada personaje.



GALAGA



Esta mini versión de GALAGA ´81, que nos acompaña durante la carga del juego, guarda el secreto de elegir a los diecisiete luchadores. Destruir a la flota alienígena será difícil.

TEKKEN

OPTIONS

OPTION MODE
DIFFICULTY LEVEL VERY HARD
FIGHT COUNT 2
ROUND TIME 60
SPEAKER OUT STEREO
BGM SELECT SILENT
2P GAME WINS SHOWN BY FRUIT
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE YES
KEY CONFIG(ENTER:PUSH START)
EXIT : PUSH ○,×,△ OR □

La completa pantalla de options nos permitirá customizar TEKKEN a nuestro antojo. Entre otras opciones encontraremos la posibilidad de modificar el número de asaltos, el tiempo de duración de cada combate, elegir entre cinco niveles de dificultad diferentes, escuchar la banda original o una versión para PlayStation y configurar el pad.



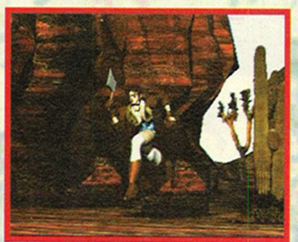
Sony y **Namco** prosiguen su ascensión meteórica gracias a la perfecta conversión del último capítulo en lo que a juegos de lucha vectorial se refiere, **TEKKEN**. Bien es cierto que en el interior de este juego palpita el System 11, una versión más avanzada del hardware de ***PlayStation*** que **Namco** y **Sony** desarrollaron meses atrás, pero demuestra una vez más que el Geometric Engine de **Sony** tiene menos problemas a la hora de gestionar complejos entornos vectoriales que ***Saturn***. **TEKKEN**, que en una traducción libre significa PUÑO DE HIERRO, fue presentado por primera vez el pasado otoño en el Jamma Show japonés a todo el pú-

INTRO





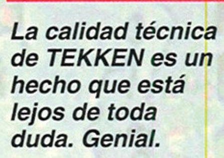




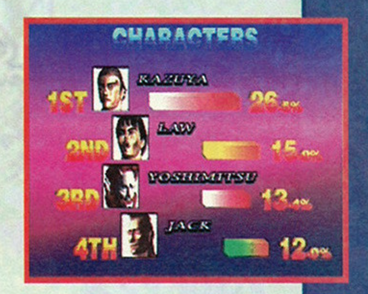












La calidad técnica de TEKKEN es un hecho que está lejos de toda duda. Genial.

PERSPECTIVAS









Durante los primeros ocho segundos del combate tendremos la oportunidad de elegir entre cuatro perspectivas diferentes pulsando SELECT.



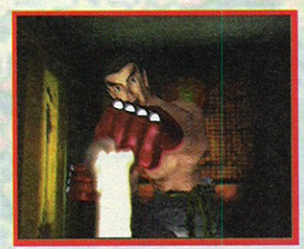
blico. Mientras tanto, en el U.S. AMOA fue exhibido bajo el nombre de RAVE WAR para unos pocos privilegiados. En esos momentos el juego estaba al cincuenta por ciento, y apenas poseía música y efectos. Diciembre sería el debut de **TEKKEN** en los salones recreativos de Japón. Los usuarios de ***PlayStation*** tendrían que esperar cuatro meses más para adquirirlo en su tienda favorita. De nuevo la espera iba a merecer la pena, porque **TEKKEN** en versión ***PlayStation*** es una copia idéntica del original. En cuanto a calidad técnica no hay ninguna duda, pero pasemos a evaluar lo que nos ofrece **TEKKEN** como directo rival de ventas respecto a TOH SHIN DEN y como simulador de lucha frente a VIRTUA FIGHTER 1 y 2. **TEKKEN,** al igual que los dos VIRTUA FIGHTER, es un auténtico simulador de lucha en el que los cuatro botones del pad corresponden a cada articulación de nuestro guerrero. Además, los ataques especiales son una sucesión de golpes reales en donde no











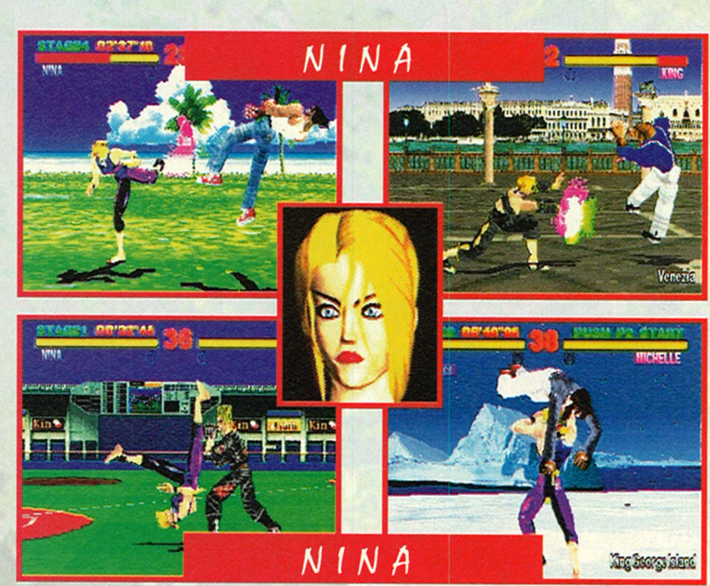


INTRO





Este juego permite seleccionar hasta cuatro perspectivas diferentes.





aparece ningún atisbo de magia (no confundir los impactos emitidos o recibidos con poderes especiales). Otro aspecto seminovedoso y a tener en cuenta es la elección de cuatro vistas diferentes donde la inclinación del terreno variará notablemente. No obstante, el premio a la elección de perspectivas y puntos de vista sigue perteneciendo a TOH SHIN DEN y a la cámara Yourself. Al igual que en VIRTUA FIGHTER 1 Y 2 el último golpe será repetido a cámara lenta y el entorno tridimensional sufrirá cambios de ángulo e incluso un pequeño *zoom*. Afortunadamente todo esto irá acompañado por un



ESCENARIOS

ACROPOLIS



MONUMENT VALLEY



CHICAGO



WINDERMERE



FIJI



Al igual que sucedía con la saga MORTAL KOMBAT, los escenarios de TEKKEN no guardan ninguna relación con los luchadores. En esta ocasión, los once escenarios están inspirados en paisajes y enclaves tan reales como Venecia, Chicago, Kyoto, Fiji o la Acrópolis griega.

ENEMIGOS

LEE



GANRYU



KUMA



WANG

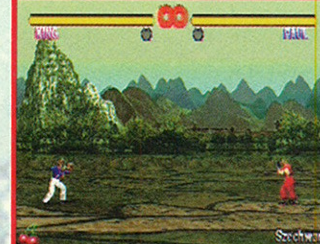


ESCENARIOS

VENEZIA









ANGKOR WAT



K. GEORGE ISLAND



STADIUM



FINALES



ANNA






ARMOR KING








suave *scroll* horizontal que deja en mal lugar al observado en VIRTUA FIGHTER para ***Saturn***. En cuanto al aspecto gráfico de **TEKKEN**, es de sabios reconocer que TOH SHIN DEN y VIRTUA FIGHTER 2 poseen un entorno tridimensional admirable, tanto luchadores como escenarios. Pero vayamos por partes. La suavidad, espectacularidad y realismo de movimientos lograda por los luchadores de **TEKKEN** supera con creces a lo visto en TOH SHIN DEN. No olvidemos que **TEKKEN** es un simulador de lucha con escenas de golpes reales. Supera en todos los apartados a VIRTUA FIGHTER y respecto a VIRTUA FIGHTER 2 para ***Saturn*** tendremos que esperar a la conversión de **AM2** para emitir alguna opinión válida. Haciendo un breve inciso en el tema musical, es necesario felicitar a **Namco** por la inclusión de la banda sonora original y por otra denominada

MICHELLE

MICHELLE



FINAL KAZUYA



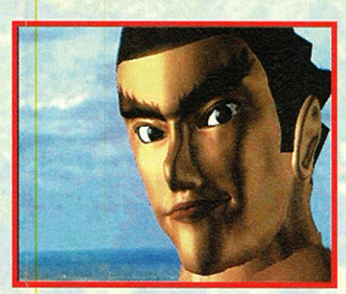
TEKKEN es el beat'em up vectorial con más enemigos finales de la historia.











Tras derrotar a los nueve luchadores seremos recompensados con un espectacular final. Cada personaje tiene su propia secuencia final, destacando la de Kazuya.



Este juego promete convertirse en el directo rival de TOH SHIN DEN.



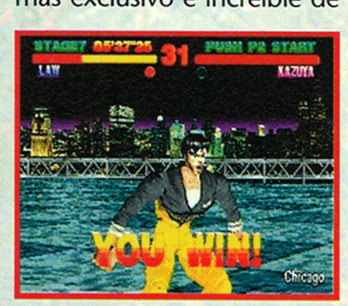




Arrange, especial para *PlayStation,* las dos grabadas en el *CD.* Por último, comentar las novedades que sólo encontraréis en **TEKKEN.** Nada más introducir el *CD* seremos agraciados con una mini versión de GALAGA '81. Pero, ¿qué ocultará este clásico *shoot'em up*?. Esto dará paso a la primera de las dos intros. Además, tiene otra más corta donde aparece Kazuya. Pero como no solo de intros vive el hombre, os voy a contar los más exclusivo e increíble de **TEKKEN,** prestad atención. Cuando hayamos derrotado a los otros siete luchadores del juego, y dependiendo del personaje elegido, aparecerá un enemigo diferente. De esta manera si elegimos a Yoshimitsu, pelearemos contra Ganryu el luchador de sumo. Por el contrario si hemos optado por Paul, tendremos que vernos las caras con el oso Kuma. Así hasta un total de ocho Final Bosses diferentes. Tras este combate nos espera Heihachi, el último escollo y auténtico enemigo final del juego, que al ser derrotado dará paso a uno de los ocho finales del juego. Cada luchador tiene el suyo propio. Este detalle convierte a TEKKEN en el *beat'em up* vectorial con más enemigos finales de todos los tiempos. Si visitáis próximamente algún salón recreativo y observáis una llamativa máquina con un monitor de 28 pulgadas en su interior, el logo de la compañía **Namco** en todas partes y atractivos dibujos en los laterales y frontal de la recreativa, no dudéis en acercaros sin temor. El extraordinario PUÑO DE HIERRO parece que está preparado para hacer temblar todos los cimientos del mundo de los videojuegos.

THE ELF

HEIHACHI

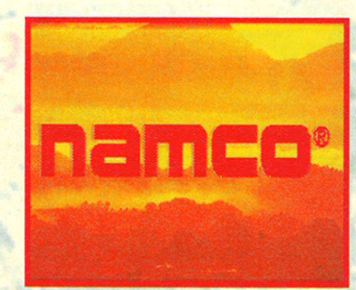




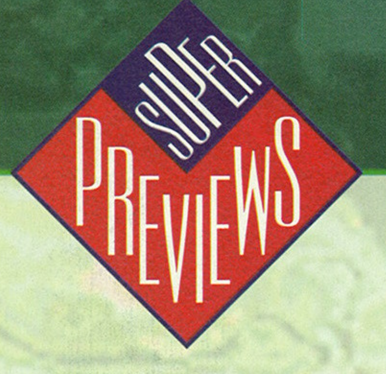




Este luchador obstaculizará nuestras aspiraciones al triunfo final. La rapidez y eficacia de sus golpes pueden acabar con nosotros en menos de ocho o diez segundos.




MAS GRANDE SERA EL DESAFIO
PARA TU GAME GEAR
SUPER COLUMNS
Dos juegos diferentes para una acción imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada. Las piezas rotan. Mayor libertad de acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta a velocidad terminal.
Con cada juego, cable Gear to Gear de regalo.
SONIC DRIFT RACING
SEGA
BIENVENIDOALPROXIMONIVEL







La interesante oferta de este título de Capcom para Super Nintendo incluye una visión lateral y amplia, la posibilidad de crear estrategias propias, una excelente perspectiva en las penas máximas y unos buenos efectos sonoros.





Como todos sabéis, los japoneses tienen fama de copiar cualquier cosa y mejorarla hasta lograr un producto casi perfecto. Bueno, pues trasladar esa idea al fútbol y tendréis **SOCCER SHOOT OUT** de **Capcom.** Este programa es la conversión para el resto del mundo del fantástico J'LEAGUE EXCITE STAGE´94, basado en el campeonato liguero nipón y del que ya os contamos maravillas meses atrás. Las diferencias entre ambos títulos estriba, por una parte, en la sustitución de los equipos nipones por doce selecciones mundiales y, por otra, en la desaparición de la pila para salvar partida o alineaciones, ahora convertida en la clásica y a veces molesta opción de passwords. Salvo estos pequeños detalles, todo sigue siendo prácticamente idéntico. Su calidad y su jugabilidad nos harán gozar como nunca del cartucho futbolístico que mejor ha sabido trasladar el pase al hueco y el juego sin balón. Visión lateral clara y amplia, posibilidad de crear nuestras propias estrategias, modalidad Indoor, una perspectiva excelente en los penaltis, efectos sonoros, melodías de categoría, y otras interesantes virtudes completan la gran oferta de este título de **Capcom** para ***Super Nintendo***.
Los nombres de los jugadores no se

SOCCER SHOOT OUT

INDOOR



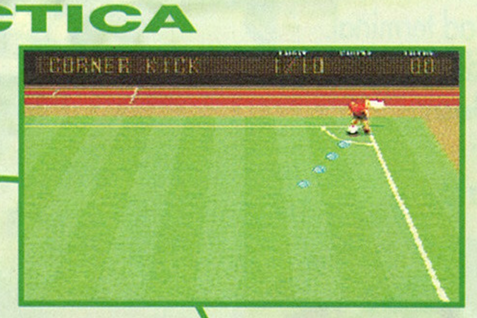






PRACTICA







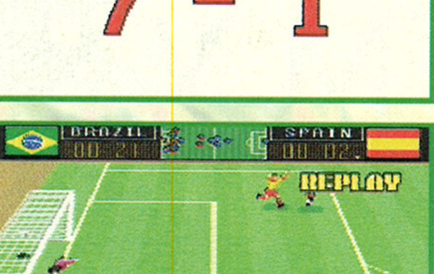












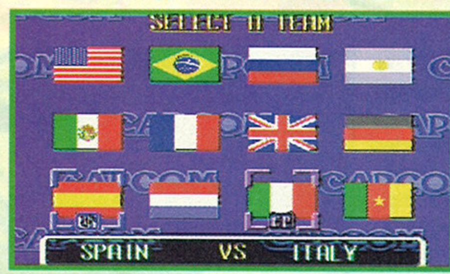








EQUIPOS



CLASIFICACION







MENU PRINCIPAL



ALL STAR



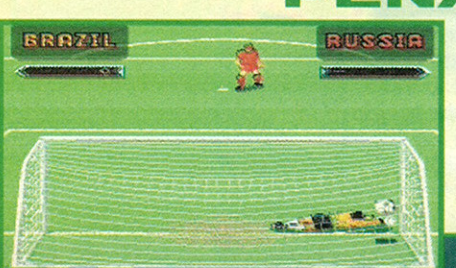
TARJETA ROJA




RESULTADO



PENALTIS





corresponden con los de los titulares de cada selección mundial, aunque en determinados casos tienen alguna pequeña similitud: por ejemplo, Alcorta se convierte en Alcoar, y Clemente y Mendoza se ponen las botas. En sus cinco modalidades de juego (Torneo, Exhibición, All Star, Versus y Penaltis) está concentrada la mejor esencia balompédica, pero el verdadero interés de **SOCCER SHOOT OUT** radica en la opción Versus con la posibilidad de competir hasta cuatro jugadores simultáneamente. Para los amantes de las rarezas, señalar que este lanzamiento también cuenta con un curioso entrenamiento, que resulta de gran importancia para las estrategias en los saques de esquina o en las faltas. Puede que existan juegos más espectaculares o vistosos, pero pocos lograrán alcanzar las cotas de diversión y la fantástica jugabilidad de este magnífico **SOCCER SHOOT OUT**.

DE LUCAR



Hace poco más de un año, los usuarios de ***Macintosh*** fueron los primeros afortunados en degustar una de las mejores aventuras conversacionales del momento. Meses después llegó la inevitable conversión para ***PC***. Y por último, este clásico ha llegado a los más firmes representantes de la última generación de consolas: ***PlayStation*** y ***Saturn***. Para la creación de **MYST**, la compañía británica **Cyan** retomó esquemas que marcaron una época dentro del género. Así, podemos destacar entrañables títulos como THE HOBBIT o SHERLOCK HOLMES para ***Spectrum***, o juegos de la talla de THE PAWN, THE GUILD OF THIEVES o ALICE IN WONDERLAND para ***Amiga*** y ***Atari ST***. Todos ellos fueron desarrollados por **Magnetic Scrolls**, una compañía líder en la creación de lanzamientos de este género.

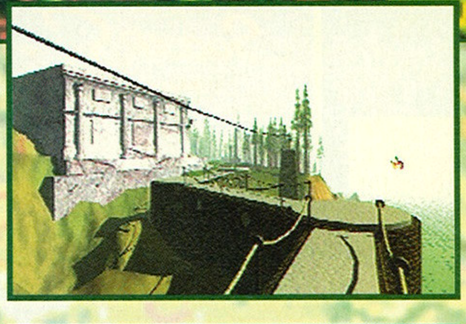
MYST

En la actualidad encontramos un título que sigue las mismas pautas. Estamos hablando del último capítulo de la saga de **Infocom** llamado RETURN TO ZORK. El denominador común de todos estos juegos venía dado por el desarrollo del argumento a base de pantallas fijas, con un texto que nos iba dando la pistas necesarias para ir avanzando hacia nuevas zonas para resolver el misterio y alcanzar el anhelado final.

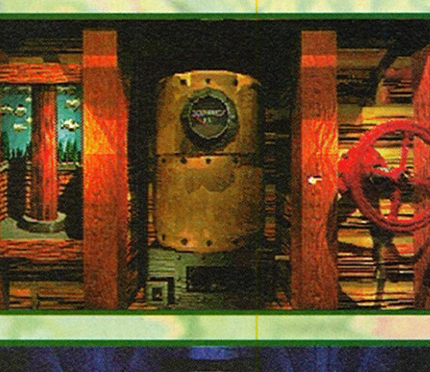
Aunque la mecánica es similar, **MYST** no es un compendio de imágenes inconexas, ya que iremos recorriendo los diferentes lugares de











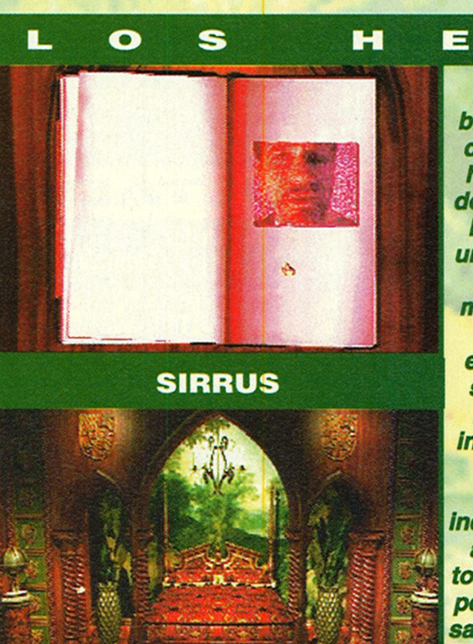






En MYST todos los artilugios esconden alguna utilidad secreta. Deberéis hacer uso de ellos en el momento adecuado para conseguir alguna pista o poner en marcha las máquinas que os ayuden a avanzar.

LOS HERMANOS



SIRRUS

En la biblioteca de la isla hallaréis dos libros. En cada uno veréis los mensajes de dos extraños sujetos. Ambos intentarán recibir vuestra inestimable ayuda a toda costa, pero nadie sabe lo que en realidad pretenden.

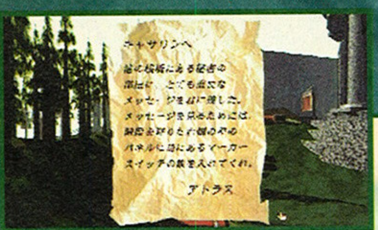


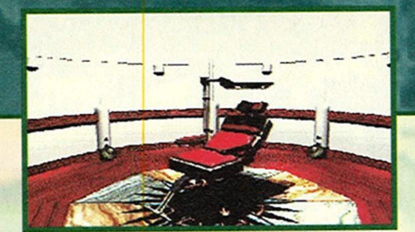
ACHENAR



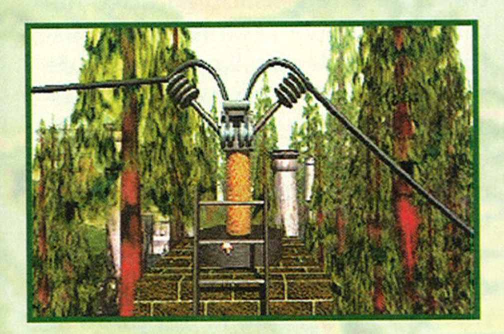
la aventura, pantalla a pantalla, descubriendo fantásticos paisajes y escenarios totalmente renderizados. De este modo, este compacto genera un mundo de ensueño, que resulta totalmente creíble y real ante los ojos de cualquier usuario.
También se han incluido algunas animaciones y secuencias de vídeo, en algunos momentos estelares del desarrollo, para completar un impecable apartado gráfico en este título.
No hay cambios en las conversiones para ambas consolas, tanto en el apartado técnico como en el argumento, respecto a las anteriores entregas. Para los que desconozcan la trama de este sensacional título haremos un breve resumen de la historia que se desarrolla a lo largo de la aventura. Por una extraña casualidad, en uno de vuestros sueños os encontráis un antiquísimo libro que os trasladará a un misteriosa isla en la que apenas hay cuatro edificaciones: un faro en el mar, un barco hundido y una nave espacial que casualmente es igual que la del popular Flash Gordon.
Cuando comencéis a investigar en-





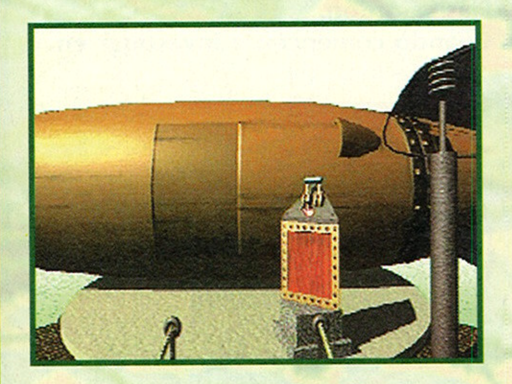




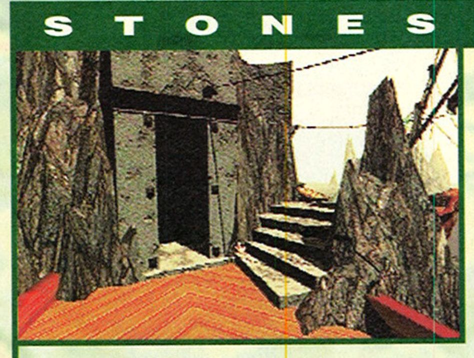


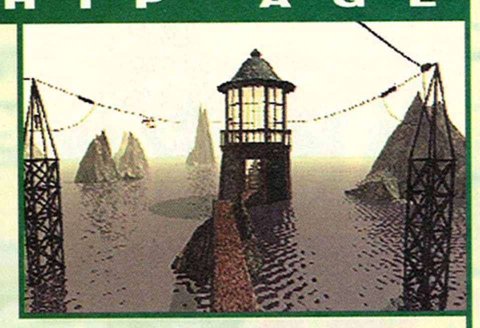




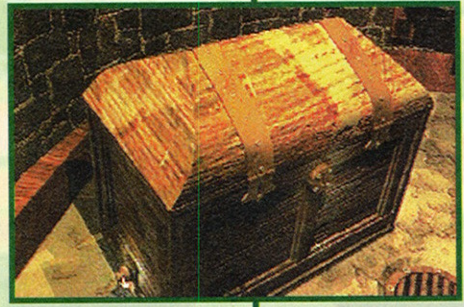


STONESHIP AGE

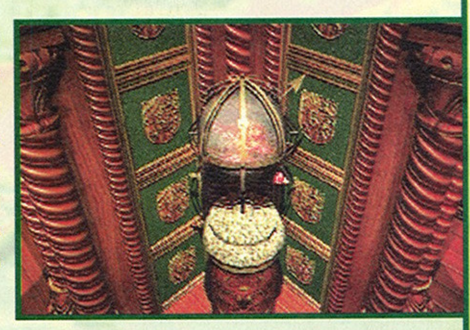


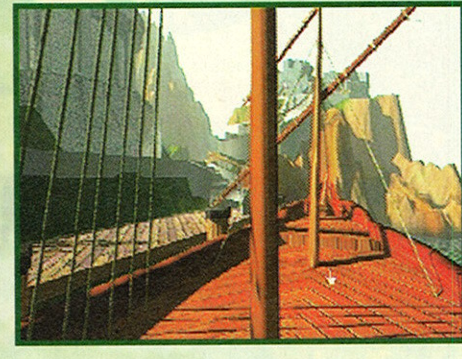


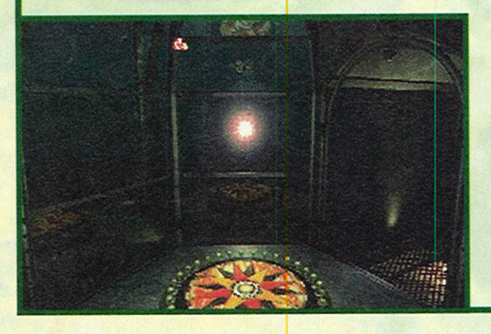


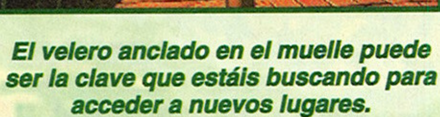


SI HABÉIS SEGUIDO LOS PASOS CORRECTOS, LOGRARÉIS VIAJAR EN EL TIEMPO A LA EDAD DE PIEDRA. ALLI OS ESPERAN NUEVOS E INTERESANTES ENIGMAS QUE DEBERÉIS RESOLVER.

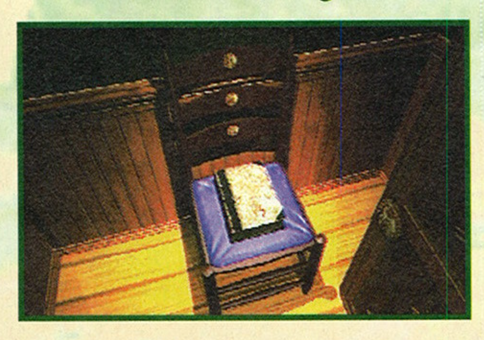








El velero anclado en el muelle puede ser la clave que estáis buscando para acceder a nuevos lugares.



contraréis los mensajes de los protagonistas, Achenar y Sirrus, dos hermanos muy peculiares que tienen unos gustos e intenciones contrapuestos, tal y como podréis comprobar al avanzar durante el juego para visitar distintos lugares. La posibilidad de desplazarse a través del tiempo se convierte en el principal atractivo de la obra maestra de **Cyan**.
La mecánica del juego es sencilla y encontrar los indicios también, pero seguramente descifrarlos os llevará horas y horas de meticulosa investigación. En definitiva, la conversión de **MYST** para las consolas ***Saturn*** y ***PlayStation*** no tiene nada que envidiar a sus predecesores, puesto que cuenta con unos impresionantes gráficos, unas melodías extraordinarias y unos efectos sonoros de cine. Por tanto, este nuevo lanzamiento de **Sunsoft** es un título imprescindible para cualquier amante de este apasionante género. Pronto será traducida para ***PlayStation*** por **Psygnosis**.

R. DREAMER

¡¡PILLA COLO











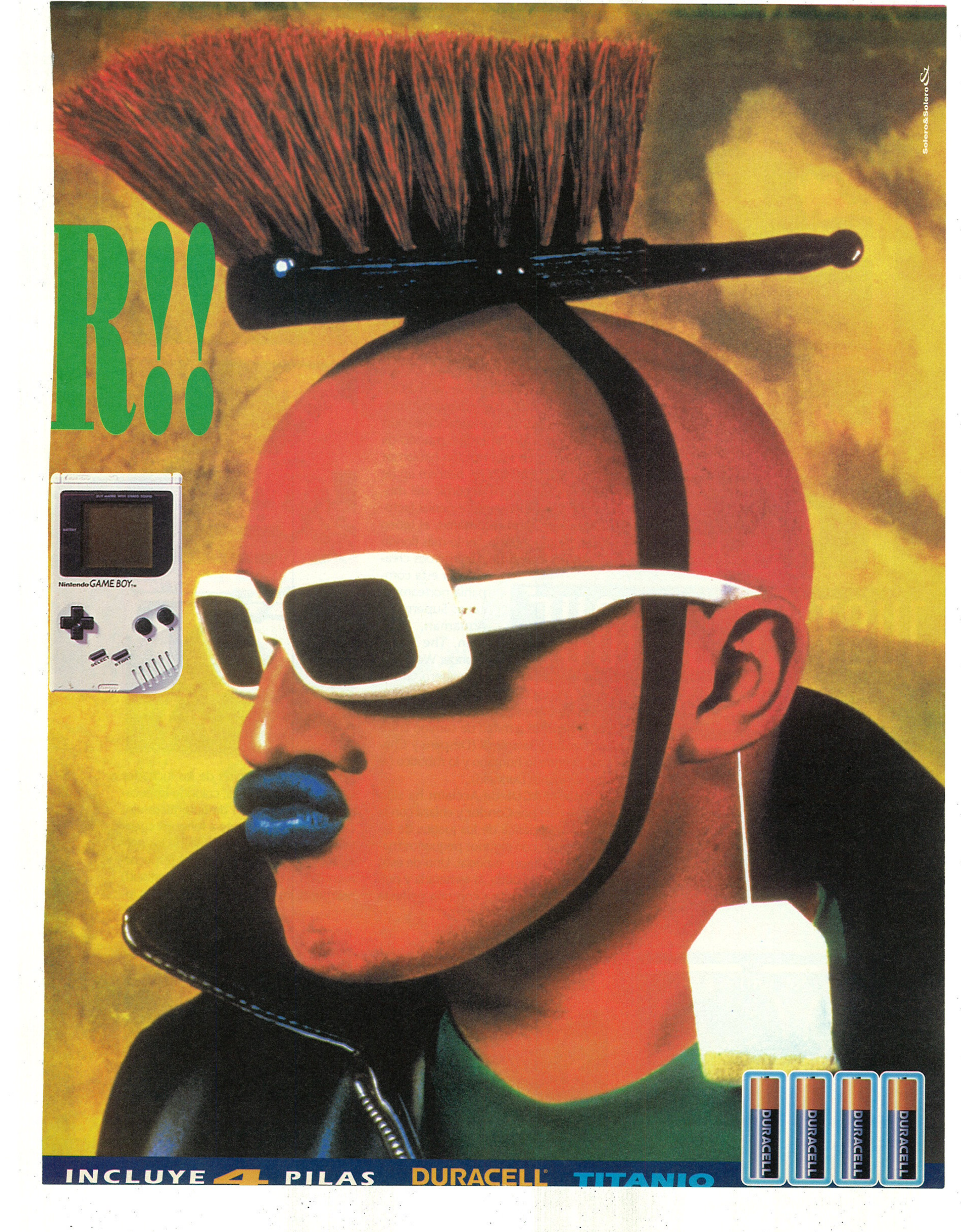


GAMEBOY™

special edition

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid


R!!
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO
DURACELL
DURACELL
DURACELL
DURACELL
Solero&Solero

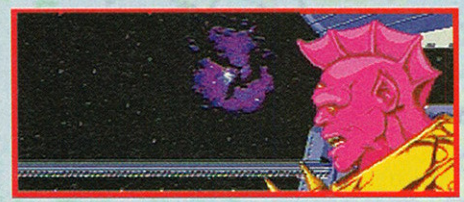
SUPER PREVIEWS



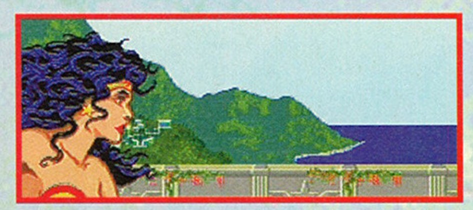






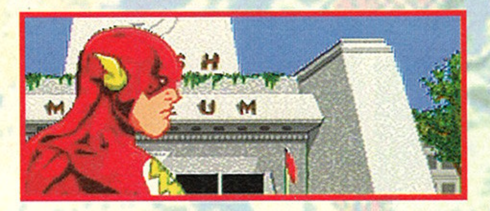




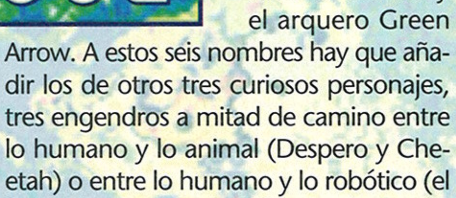








JUSTICE LEAGUE



Otra vez, y deben ser ya más de un centenar, el videojuego vuelve a buscar su inspiración dentro de las páginas del fantástico mundo de la animación. En esta ocasión hablamos de **JUSTICE LEAGUE**, un *beat'em up* de 32 megas basado en el cómic del mismo nombre de la siempre genial factoría **Marvel.** Como recordaréis, el tebeo estaba protagonizado por lo más florido del amplio elenco de superhéroes creados por esta compañía norteamericana: Superman, Aquaman, Batman, The Flash, Wonder Woman y el arquero Green Arrow. A estos seis nombres hay que añadir los de otros tres curiosos personajes, tres engendros a mitad de camino entre lo humano y lo animal (Despero y Cheetah) o entre lo humano y lo robótico (el impresionante Darkseid).

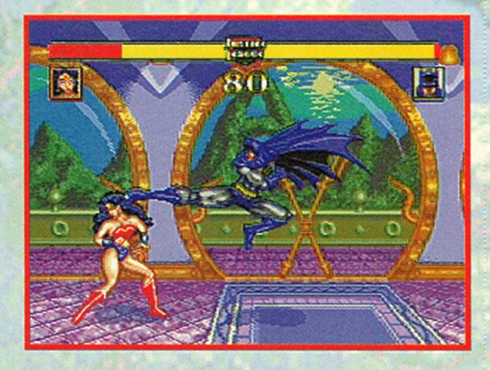
JUSTICE LEAGUE de **Acclaim** ha sido programado por **Condor** y enlaza con la concepción clásica de los juegos de lucha, aunque con algunos pequeños matices que lo hacen especial. Uno de esos aspectos es, sin duda, la esmerada y pulcra realización gráfica con una perfecta definición en los *sprites* de los luchadores, escenarios vistosos, colorido impecable y una animación de auténtico lujo. Otro detalle importante a tener en cuenta es el considerable tamaño de los personajes con unas proporciones (especialmente en el caso de Despero y Darkseid) realmente inusuales. Cada uno de los lu-



AQUAMAN



BATMAN



CHEETAH

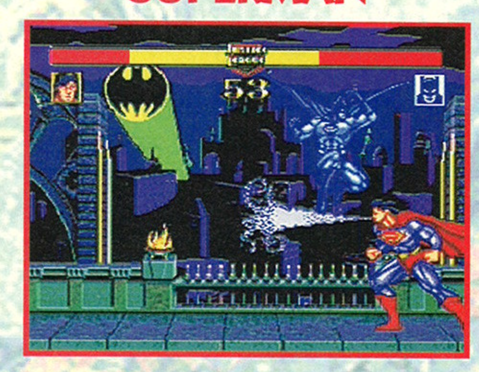


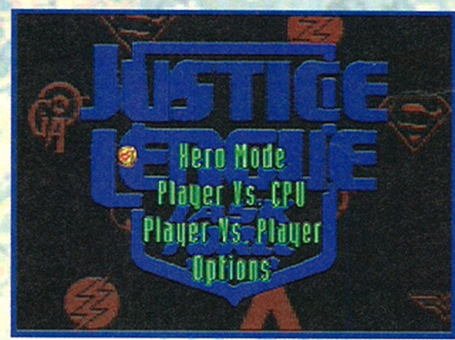
DARKSEID





SUPERMAN





chadores tiene una amplia gama de movimientos y, por supuesto, un repertorio particular de poderes fácilmente ejecutables con un mando de seis botones.
Al diseño, casi idéntico a los dibujos del cómic, es necesario sumar una potente gama de efectos y una banda sonora que mezcla diversos ritmos, que en determi-

DESPERO



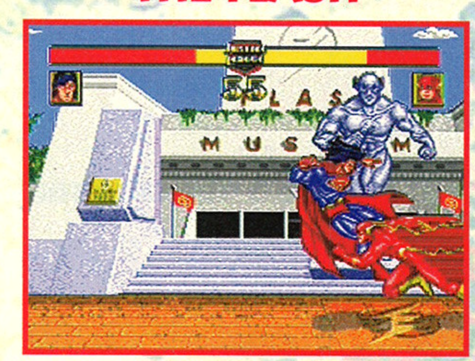




GREEN ARROW

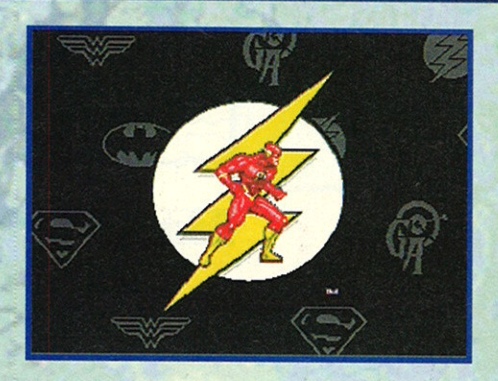


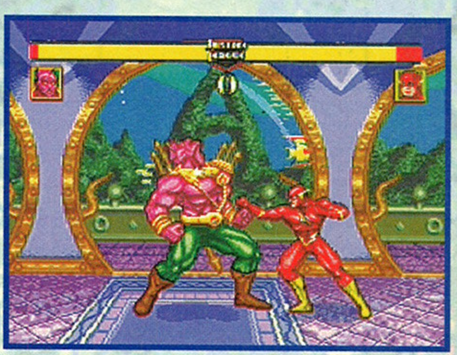
THE FLASH

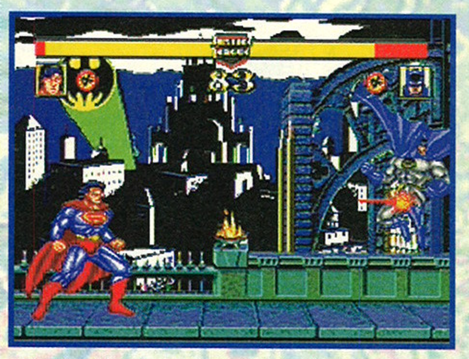


nado casos son verdaderamente originales y marchosos. Tres modos de juego (Torneo, Single y el imprescindible Versus), varios niveles de dificultad y otros tantos de velocidad componen el resto de la oferta lúdica de **JUSTICE LEAGUE**. En próximos números os ofreceremos una amplia review de este futuro lanzamiento de la compañía norteamericana **Acclaim** en nuestro país.

DE LUCAR



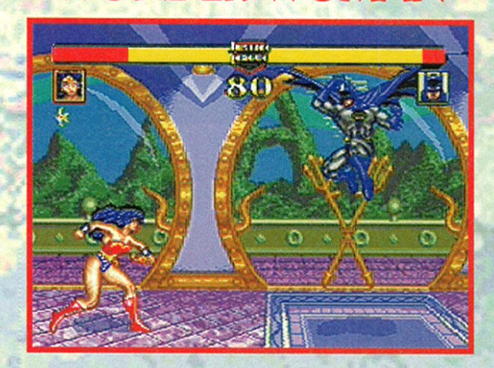


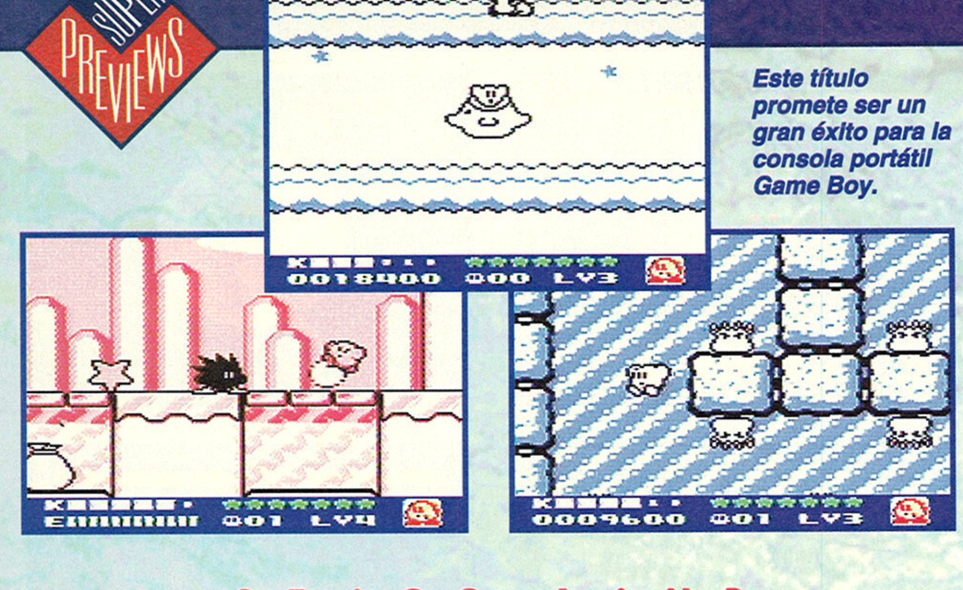


El diseño de los protagonistas es casi idéntico al observado en los personajes del cómic de Marvel.



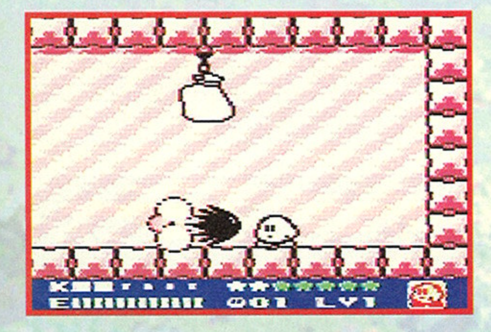
WONDER WOMAN

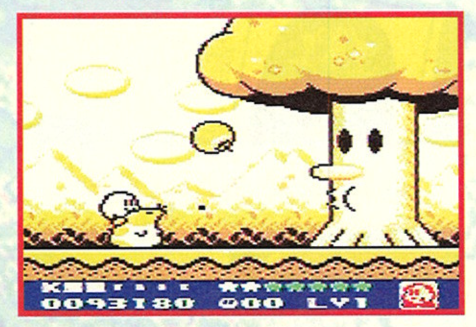




Este título promete ser un gran éxito para la consola portátil Game Boy.

GRASS LAND





KIRBY'S DREAM LAND 2

MAPA



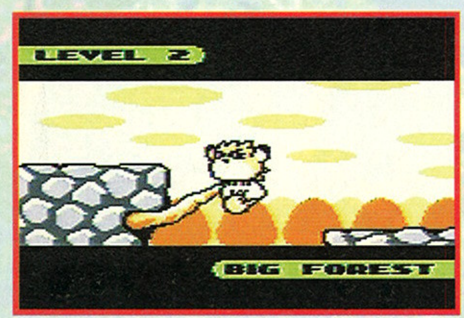
A medida que pasemos fases, el mapa nos irá describiendo la situación.

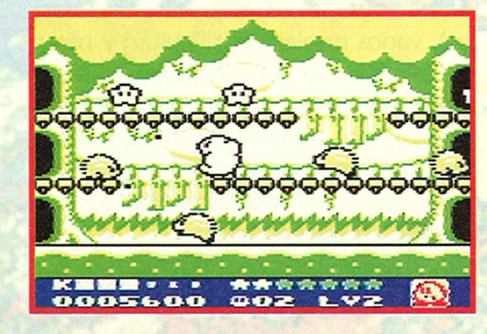
GAME OVER



Parece increíble, pero por fin hemos acabado este juego.

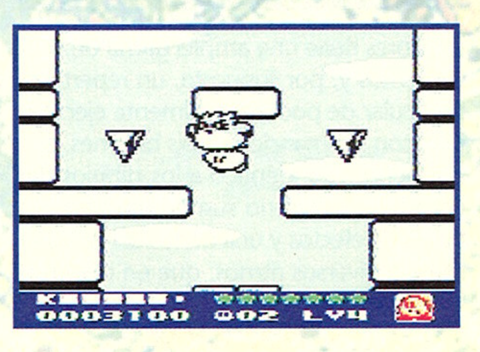
BIG FOREST





Uno de los personajes con más carisma de **Nintendo** vuelve a adentrarse en el mundo de las portátiles con la segunda parte de un juego que puede considerarse como un verdadero clásico. KIRBY'S DREAM LAND, que en su día uniese los decorados y sistema de juego de la saga MARIO con las características especiales de KIRBY, tiene su merecida continuación en este **KIRBY'S DREAM LAND 2**, un cartucho que, a su indudable calidad, suma el magnífico uso que **Nintendo** ha hecho del imprescindible *Super Game Boy*.

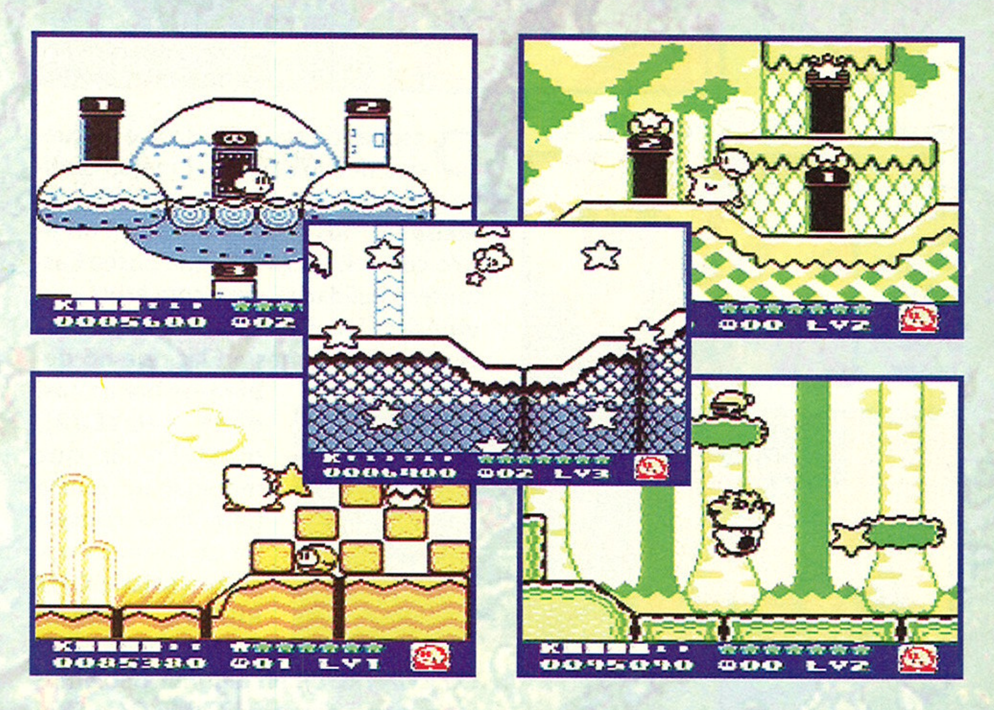
A la extraordinaria jugabilidad de este título, con armas especiales incluidas, es necesario añadir en este caso la genial



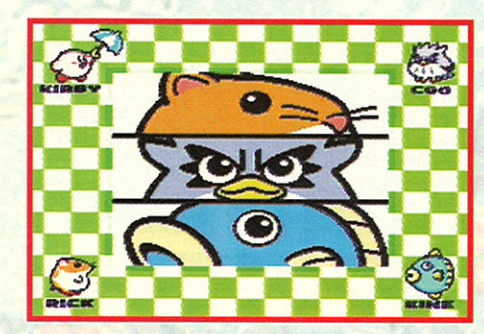
idea de introducir a tres nuevos amigos de Kirby. Rick, Kine y Coo, Hamster, Pez y Búho respectivamente, serán los encargados de dotar a Kirby de nuevas y mejores posibilidades de juego, permitiéndole un fácil desplazamiento por el agua, el aire o la tierra. Aunque este hecho dependerá siempre del personaje que hayamos rescatado de las garras de algunos de los muchos enemigos que nos encontraremos a lo largo del juego.



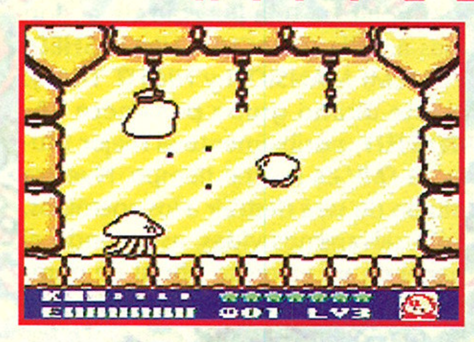


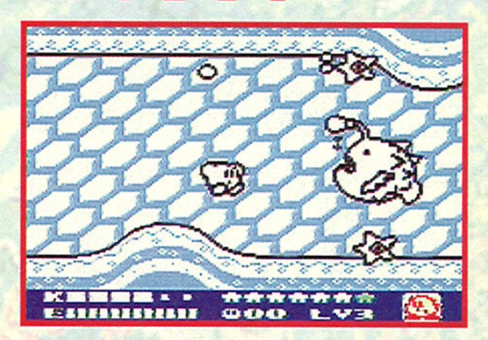


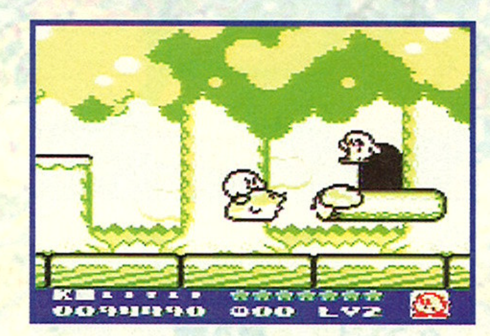
MARCO



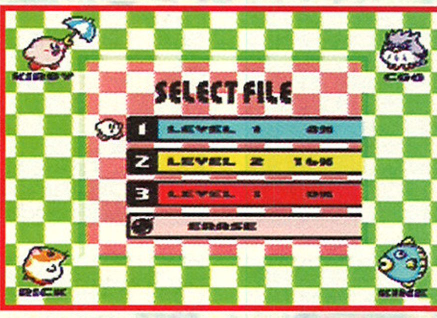
RIPPLE FIELD





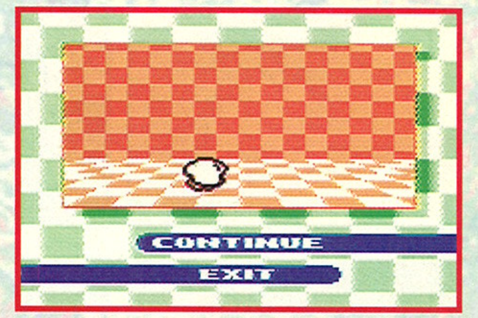


PARTIDAS

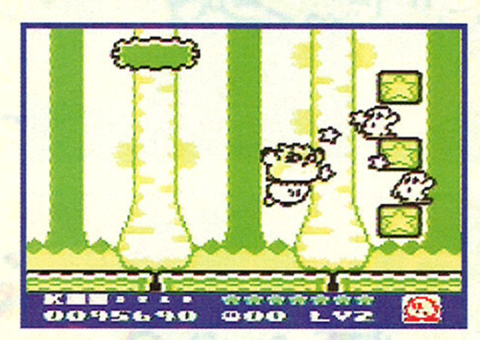


Este cartucho permite grabar hasta tres partidas diferentes

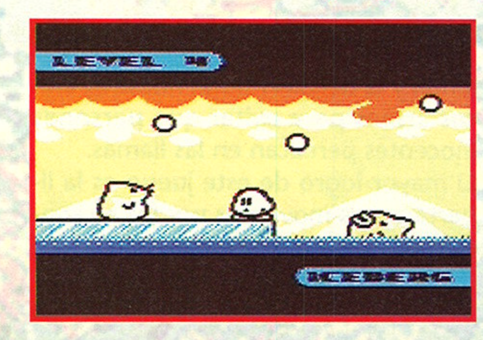
PAUSE

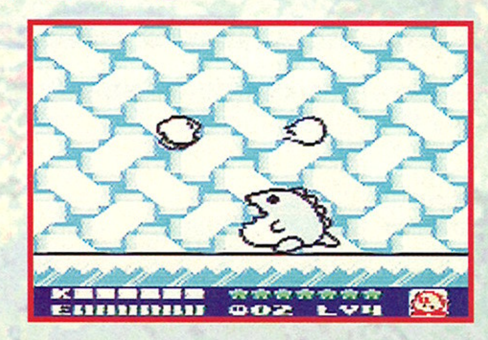


En pause veremos a Kirby relizar las más acrobáticas volteretas.



ICEBERG





Siete nuevos niveles (y un número indeterminado de subniveles), magníficas paletas de colores, un espléndido marco de pantalla y el inigualable Kirby son los pilares de un cartucho que será un nuevo éxito de ventas. En breve os daremos una extensa review, aunque no creemos que haga falta dar una explicación más para describir a esta maravilla lúdica.

J.C. MAYERICK









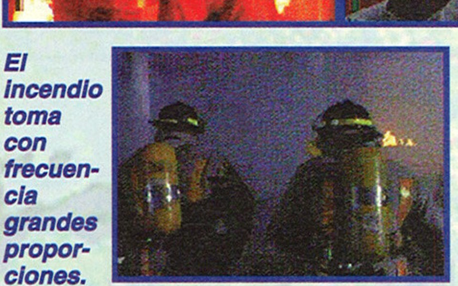
FARENHEIT

INCENDIOS



Deberemos salvar a todos los ciudadanos de perecer en las llamas.





El incendio toma con frecuencia grandes proporciones.

Después de comprobar que los juegos de *FMV* no es el mejor camino para demostrar las cualidades del ***Mega CD***, nos encontramos con un título como **FARENHEIT** que posee bastantes cualidades para convertirse en un éxito. En el campo de *FMV* hemos visto producciones en las que no debíamos hacer casi nada (VOYEUR); otras en las que manejar un punto de mira se convertía en la única opción (MIDNIGHT RIDERS, COBRA COMMAND, CHAOS CONTROL); en algunas debíamos marcar una dirección (TIME GAL, SPACE ACE, POWER RANGERS); y en pocas teníamos una libertad de acción mas amplia (DRACULA UNLEASHED, YUMEMI MANSION y NIGHT TRAP). A este último grupo pertenece **FARENHEIT**, posiblemente el mejor titulo de *FMV* en mucho tiempo. Nuestra misión no será destruir a los enemigos. Sólo salvaremos vidas, asumiendo el papel de un valeroso oficial de bomberos. Así nos veremos envueltos en las más peligrosas situaciones. La valentía y la decisión serán nuestras únicas armas para evitar que personas inocentes perezcan en las llamas.

El mayor logro de este juego es la libertad para movernos por los escenarios. Un título muy entretenido.

THE PUNISHER





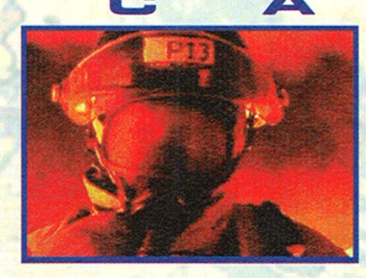
APARTAMENTOS







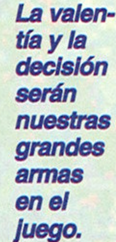
CASA











La valentía y la decisión serán nuestras grandes armas en el juego.





La vida de un bombero no es fácil. Este título echa chispas.















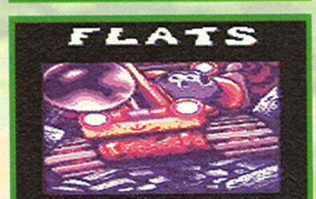
















MR. TUFF

MR. TUFF derrocha buen humor a lo largo de todas sus fases.



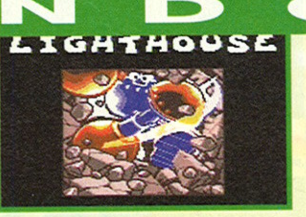


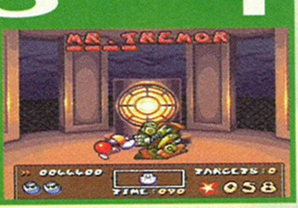




MUNDO 1











MUNDO 2









EN CASTELLANO

Este cartucho de la compañía Ocean está traducido a nuestro idioma.



La compañía inglesa **Ocean** lanza al mercado un nuevo juego de plataformas programado por **Sales Curve**. El grupo responsable de la programación de **MR. TUFF** obtuvo una reconocida fama en la creación de lanzamientos y conversiones para ***Amiga y Atari ST*** (NINJA WARRIORS, SILK WORM o SWIV entre otros). Aunque **Sales Curve**, también ha realizado alguna que otra incursión en ***Super Nintendo***, bajo el sello **Storm**, con juegos como TIME SLIP, TRODDLERS o SUPPER SWIV. **MR. TUFF** es el último acercamiento de este grupo a los 16 bits de **Nintendo** y esperemos que no sea el último, ¿recordáis aquella conversión prometida de Indy Heat?. **MR. TUFF** es un juego de plataformas con unos gráficos sobrios, que nos relata las aventuras de los robots domésticos de la Tierra. Los humanos han abandonado el planeta dejándo a estos artefactos solos y a merced de los androides militares que han impuesto un régimen totalitario. Unicamente Mr. Tuff está en condiciones de montar una revolución para librarse del yugo militarista que les tiene atenazados. Una ambientación plagada de humor, buenas melodías, la modalidad de dos jugadores y un robot multiusos que se encontrará a lo largo del camino con una gran variedad de utensilios y vehículos, completan el último juego de **Ocean**.

R. DREAMER





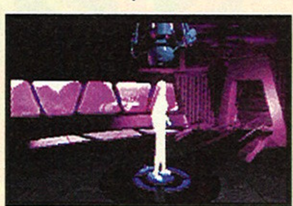
INTRO





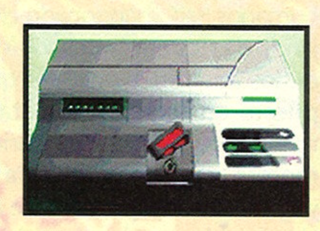
FLASHBACK

Siguiendo los mismos pasos que llevaron a este juego a ser uno de los más populares en el formato *PC, Amiga, Mega Drive y Super Nintendo* la compañía **Delphine Software** ha vuelto a resucitar esta espectacular aventura para que los usuarios del sistema ***Philips CDi*** disfruten de las magníficas animaciones renderizadas y de los efectos especiales que nos ofrece FLASHBACK. La intro de este lanzamiento se puede considerar como una de las mejores que se han visto en ***CDi***, con unos *renders* y unas secuencias que constituyen una de las bases primordiales de este título. Estos elementos sólo son superados por la trepidante acción que derrocha el juego. Como ejemplo, en esta página os mostramos algunos fragmentos de la intro y de las secuencias entre fase. Como era previsible nuestros amigos de **Delphine Software** no han variado lo que es el desarrollo del juego y lo han dejado tal y como era en las versiones para otros formatos. Estamos seguros de que este lanzamiento mantendrá los mismos seguidores logrados hace unos años en otros soportes lúdicos.









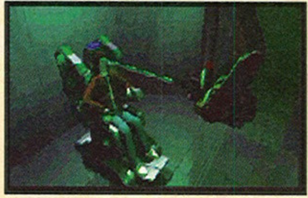
ASIKITANGA

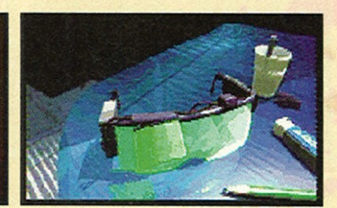


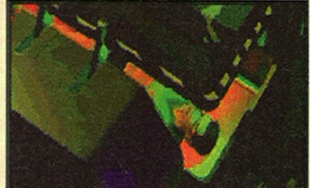
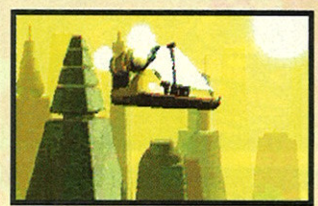


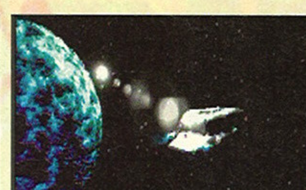
La intro de FLASHBACK es una de las mejores que podemos contemplar en el formato CDi. Sus secuencias renderizadas constituyen todo un prodigio técnico.

CINEMAS





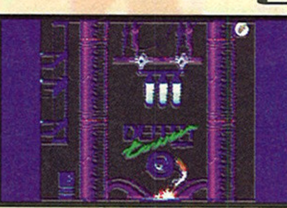
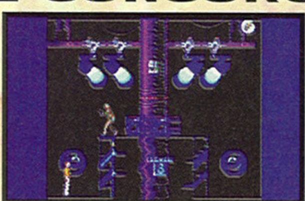
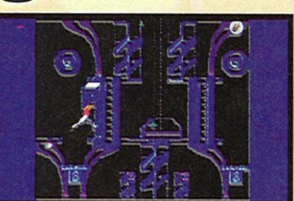



EL BOSQUE

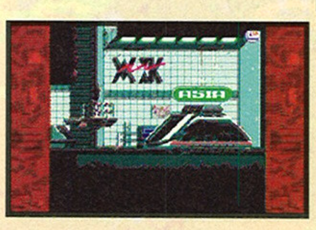
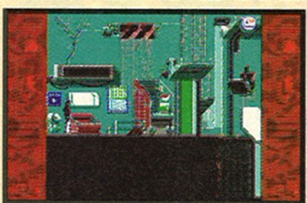
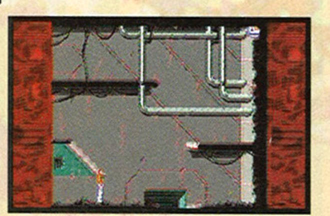




EL CONCURSO

LA CIUDAD

naves



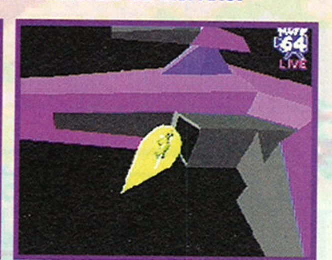


LOS DOS PROTOTIPOS A PILOTAR POSEEN UNAS CARACTERISTICAS PROPIAS TANTO EN SU CONTROL COMO EN SU CAPACIDAD ARMAMENTISTICA. CON FEATHER 2 TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE UTILIZAR LA OPCION DE DOS JUGADORES SIMULTANEOS: UNO SE ENCARGARA DEL PILOTAJE Y EL OTRO DESEMPEÑARA LAS FUNCIONES DE DISPARO.









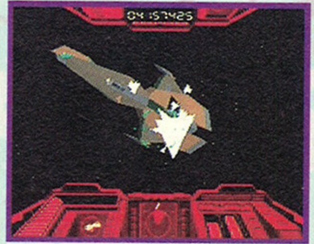




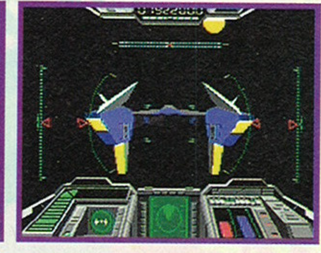


STELLAR ASSAULT

La gran virtud de este juego es la total libertad de movimientos en sus amplios escenarios.

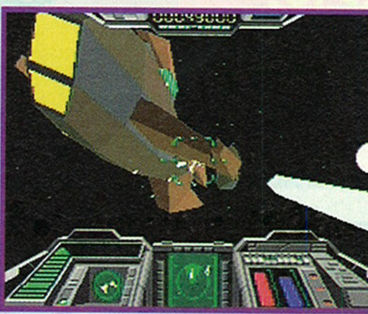






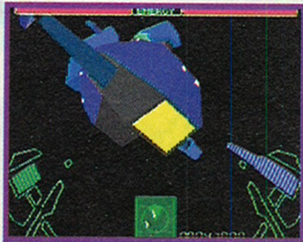


STELLAR ASSAULT es todo un espectáculo para los ojos. Explosiones, giros imposibles y una acción sin límites.









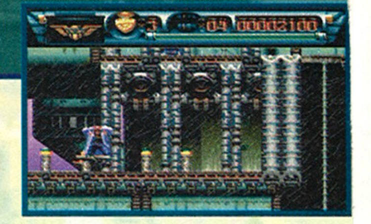
A los usuarios que compraron su ***MD 32X*** pensando en el fantástico STAR WARS, les alegrará saber que muy pronto podrán disfrutar en este sistema de un programa de similares características. Se llama **STELLAR ASSAULT** y, a grandes rasgos, comparte el mismo estilo de juego, aunque es algo más que una réplica afortunada de aquel fantástico arcade. Este *shoot'em up* espacial, creado por la propia **Sega**, trabaja a la perfección con un considerable número de polígonos y sin que tengamos que sufrir parpadeos o pérdidas de los mismos. Visualmente es todo un espectáculo con unos movimientos suaves, giros completos y sin brusquedades, visión desde varias perspectivas y naves de dimensiones increíbles en nuestros enemigos. Merece ser resaltado el apartado de los movimientos, ya que en **STELLAR ASSAULT** tendremos absoluta libertad para movernos en cualquier dirección dentro de sus amplísimos escenarios. Cada una de las dos naves a nuestra disposición cuenta con unas características propias que requieren, por tanto, pilotajes diferentes. La nave de crucero permite también la opción de dos jugadores simultáneos al estilo STAR WARS (uno pilota mientras el otro dispara), aunque mucho más potenciada y divertida. Muchas fases divididas en varias misiones, armamento efectivo, manejabilidad extraordinaria (un hecho fundamental en este tipo de programas) y un sistema de guías claro nos permitirá gozar como locos con este nuevo acierto para la consola ***MD 32X***. En nuestro próximo número tendréis un minucioso y detallado análisis de **STELLAR ASSAULT**.

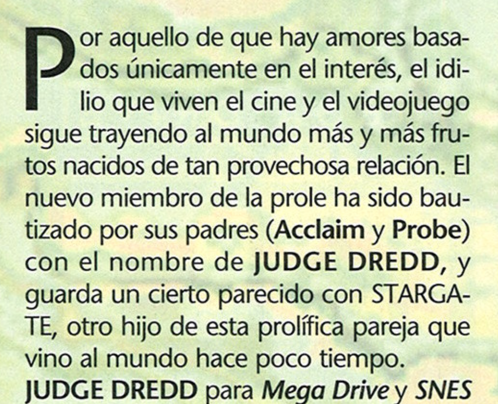
DE LUCAR





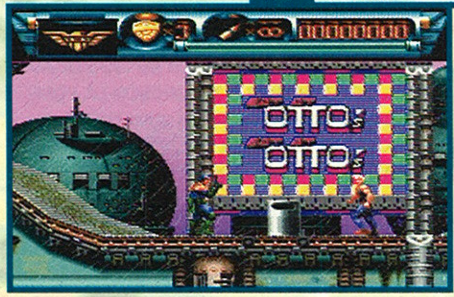






Por aquello de que hay amores basados únicamente en el interés, el idilio que viven el cine y el videojuego sigue trayendo al mundo más y más frutos nacidos de tan provechosa relación. El nuevo miembro de la prole ha sido bautizado por sus padres (**Acclaim** y **Probe**) con el nombre de **JUDGE DREDD,** y guarda un cierto parecido con STARGATE, otro hijo de esta prolífica pareja que vino al mundo hace poco tiempo. **JUDGE DREDD** para ***Mega Drive*** y ***SNES***

Fase 1





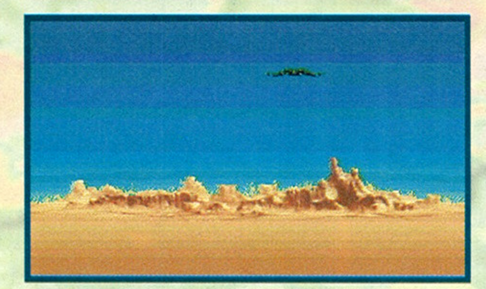
Enemigos Finales

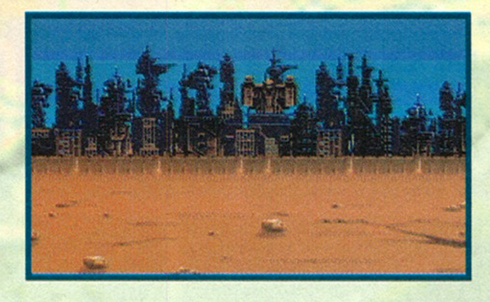






JUDGE DREDD





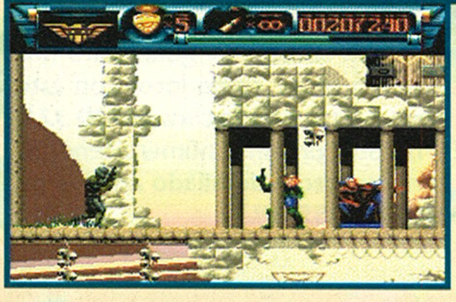
Fase 2







Fase 3





está basado en el filme homónimo, y ha sido protagonizado en la gran pantalla por esa figura del arte dramático llamada Sylvester Stallone. En los 16 megas de este arcade de tintes aventureros tendremos la oportunidad de contemplar un vistoso, complejo y variopinto universo futurista en el que no faltan digitalizaciones en las animaciones e incluso algún que otro *morphing* de personajes. Escenarios laberínticos con cientos de puertas y enemigos serán nuestra principal dificultad a la hora de imponer la ley en nuestra función de juez-ejecutor. Arrestar o eliminar es una opción que tendremos que considerar mientras recolectamos items, llaves y buscamos la ansiada salida. Las catorce fases de **JUDGE DREDD** han sido extraídas tanto de la película como del cómic y cuentan, como era de esperar, con la presencia de catorce rocosos jefes finales. Como ya ocurriera en STARGATE, la versión de





SNES dispone de una espectacular fase de pilotaje en Modo 7. Además, los efectos especiales y la banda sonora podrían competir con los de la propia película. Para los interesados en este videojuego de película en próximos números os ofreceremos una extensa review del nuevo lanzamiento de la compañía **Acclaim** y los prolíficos muchachos de **Probe.**

DE LUCAR

ECTS la esperanza está en el futuro



El último ECTS londinense ha deparado pocas sorpresas. El parón global que está sufriendo este sector no parece tener fin. Hasta que no lleguen con plena oficialidad a Occidente las nuevas consolas no se espera una reactivación generalizada del mercado. Dentro del sopor que envolvió toda la feria, merecen destacarse tres compañías por encima del resto.

En primer lugar, **Sega**, que nos ofreció una espectacular presentación de la ***Saturn*** y de sus futuros juegos para sus sistemas. En segundo lugar **Philips Media**, cuyo pabellón sorprendió por su espectacularidad y por la gran acogida que tuvo su emblemático CHAOS CONTROL. En tercer lugar, y por su abrumadora presencia en la feria, **Sony**. Esta compañía acaparó la atención del mayor número de público. Tanto la prensa como el resto de visitantes dedicaron horas y horas a admirar las cualidades de la consola más laureada del presente y a sus grandiosos juegos. De principio a fin la feria tuvo un dueño. La altísima inversión de **Sony** en el evento tuvo su fruto inmediato. Todo el mundo hablaba de las excelencias de la **PlayStation**, a pesar del hermetismo generalizado en cuanto al futuro próximo de la consola en Europa.

También fue muy comentada la fiesta que **U.S. Gold** y **Core** ofrecieron en la discoteca Limelight a los profesionales, que acabó con más de uno jugando al DAYTONA con los altavoces de la pista. Un aviso, la próxima feria, el EEE (E Three) de Los Angeles resolverá muchas incógnitas del calibre del ***Ultra 64*** de **Nintendo**.

F. MARTIN/J.L. DEL CARPIO

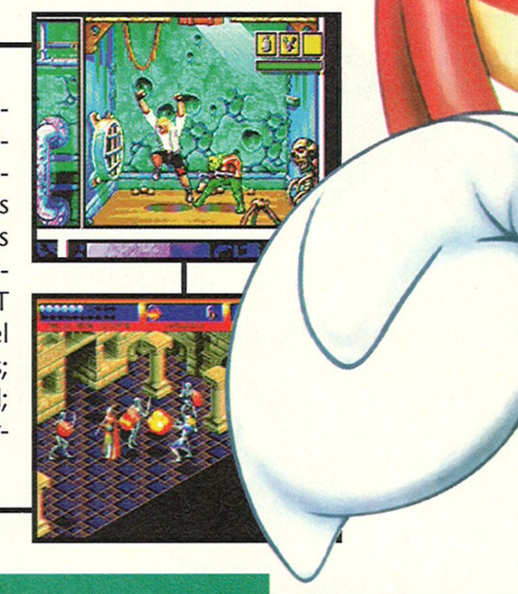




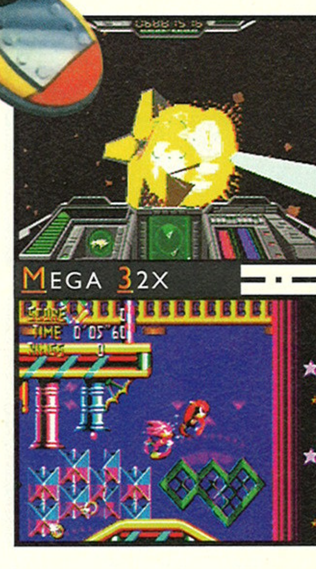


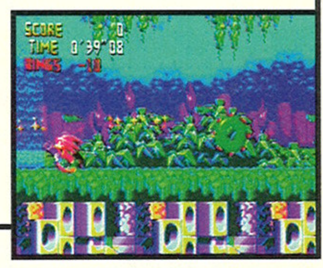


Welcome to...



La verdad es que la majestuosidad de la ***Saturn*** ensombreció al resto de sistemas de **Sega.** De todas formas merecen destacarse cuatro títulos entre las próximas novedades para los 16 bits de **Sega.** LIGHT CRUSADER, probablemente el mejor *RPG* de todos los tiempos; el efectista BATMAN AND ROBIN; el original COMIX ZONE y el sorprendente ALIEN SOLDIER.





El periférico más potente de **Sega** da la bienvenida a un abanico de juegos más que notable para incrementar su irregular catálogo. MOTHER BASE, STELLAR ASSAULT y KNUCKLES CHAOTIX pueden servir de aperitivo para los que esperamos que nos llegue de una vez por todas, el grandísimo y genial VIRTUA FIGHTER.

MEGA 32X

ETHERNAL CHAMPIONS CD es la novedad más representativa del soporte más criticado de **Sega.** FAHRENHEIT, SURGICAL STRIKE Y MIDNIGHT RIDER, basan en el *FMV* sus aspiraciones.



Fuera o dentro del ECTS, **Sega** siempre será un espejo donde mirarse. ***Sega Saturn*** fue su estrella.



La teatral presentación de la ***Saturn,*** con la que **Sega** obsequió al público que se acercó a su sede, fue uno de los momentos más intensos de los que se vivieron en Londres. La conversión más esperada del momento, DAYTONA USA, fue mostrada ante la expectación de los asistentes. De todas formas no podemos olvidarnos de otros títulos cuyas cualidades merecen ser destacadas. CLOCK WORK KNIGHT, PANZER DRAGOON, VIRTUA FIGHTER y DEADALUS son algunos de sus mejores ejemplos.



CLOCK WORK KNIGHT

DAYTONA USA



DEADALUS

VIRTUA FIGHTER



PANZER DRAGOON





ECTS Spring 95

Además del acierto de las azafatas, y bailar como nadie al son de las músicas de Lime Light, Philips demostró cuál será su línea a seguir

El futuro del soporte de la compañía holandesa pasará ineludiblemente por el tamiz que CREATURE SHOCK y DEAD END establezcan

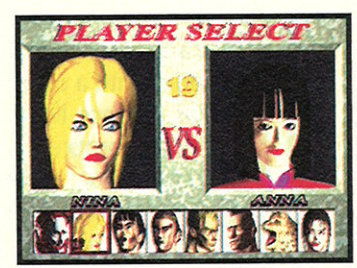
La expectación que creó el CHAOS CONTROL, unido al concurso que se celebró entre todos los asistentes, provocó que el *stand* de **Philips** fuera uno de los que más visitantes reunió en su entorno. En una jugosa entrevista Dave McElhatten, Jefe de juegos de **Philips Media**, nos aclaró que el objetivo del ***CDi*** es mostrar al público que su formato puede ofrecer algo más que el resto por su carácter multimedia. Nos manifestó sus esperanzas respecto a CHAOS CONTROL, que espera que supere en aceptación a su estrella más fulgurante en el sector juegos, BURN: CYCLE.

Grandes Novedades

Como no sólo de CHAOS CONTROL vive el usuario de CDI, nos mostraron juegos que seguramente sorprenderán a más de uno. LEMMINGS, THUNDER IN PARADISE, DEAD END y CREATURE SHOCK tienen la palabra.

PHILIPS CD-i

















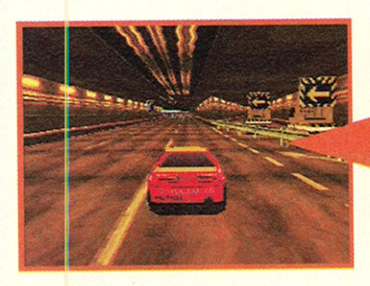
TEKKEN

El potencial de **Sony** quedó patente a lo largo y ancho de la feria. La mayoría de las compañías nos manifestaron su interés en trabajar para *PlayStation*. Incluso la gran **Konami** ha abandonado los 16 bits para centrarse en las nuevas tecnologías. *PlayStation* supo captar la atención de los asistentes con más de 100 máquinas expuestas y un espectáculo continuo que convenció desde el primer instante. STARBLADE, MOTOR TOON GP, RIDGE RACER, TOH SHIN DEN y, sobre todo, el maravilloso TEKKEN fueron los juegos que más horas estuvimos disfrutando. **Sony** tiene la máquina. Sólo les queda anunciarla y venderla.



SONY

El universo de los videojuegos está preparado para recibir a la consola más carismática de la década.

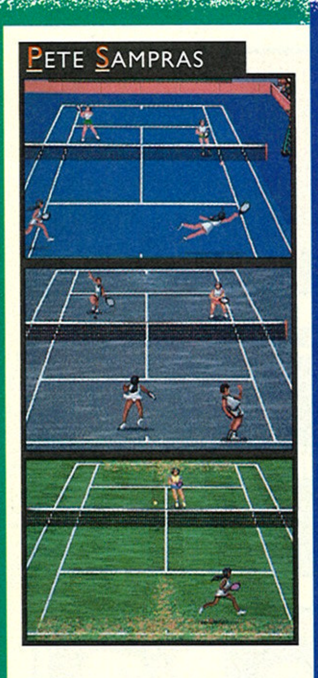


RIDGE RACER

Por mucho TEKKEN, STARBLADE o lo que sea, lo que está más que claro es que el mejor pretexto para dejarse los cuartos en esta consola es el inigualable RIDGE RACER. Con mucho, el mejor juego de coches jamás programado para un soporte de entretenimiento casero, pese a quien pese.

ECTS Spring 95





CODEMASTERS

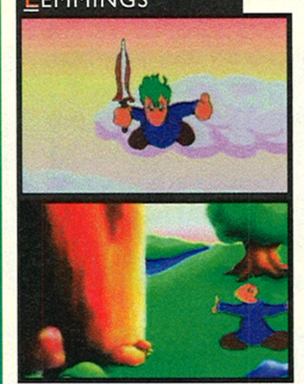
La simpar Allison Grant, Directora de Marketing para Europa, fue la gran estrella de la compañía **Codemasters** en este extraordinario evento. Además de su belleza nos mostró algunas de las novedades con las que piensan sorprendernos una vez más.
La más sobresaliente fue el anuncio de la licencia de SKID MARKS, un juego tipo SUPER OFF ROAD que arrasa en ***Amiga.*** PETE SAMPRAS 96 y BRYAN LARA CRICKET le siguen en expectativas a una compañía que haga lo que haga siempre entretiene y divierte. Sin duda, una de nuestras empresas favoritas.

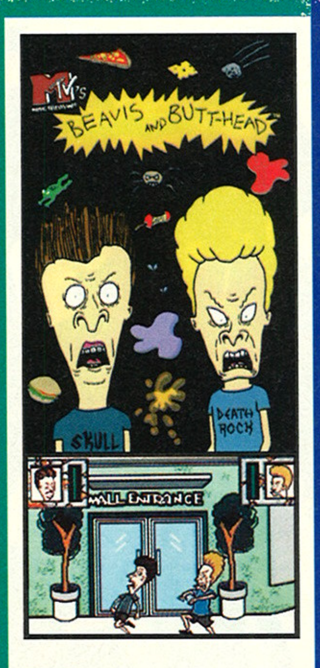


BMG

Esta poderosa compañía ha firmado un sustancioso contrato con la firma desarrolladora **DMA Design Ltd.** Sus frutos más maduros están aún por llegar, pero para que vayáis abriendo boca os diremos que esta gente está detrás de joyas lúdicas del calibre de los LEMMINGS, WALKER, MENACE, BLOOD MONEY, HIRED GUNS y, en especial, UNIRACERS. Este último título llegó a nuestro mercado bajo el nombre de UNIRALLY y está consiguiendo un triunfo más que sonado entre los poseedores de una ***Super Nintendo.*** Seguiremos sus pasos.







VIACOM

Alfonso Díaz, Jefe de Ventas de la división **CiC Interactivo**, nos presentó cuáles iban a ser sus primeras incursiones en el mundo de las consolas de videojuegos. En primer lugar podremos disfrutar con las aventuras de esos dos disparatados seres llamados Beavis & Butthead. A base de eructos y ventosidades, nuestros héroes se abrirán paso en el mundo de los videojuegos. Desde aquí les auguramos un futuro más que prometedor, sobre todo a la entrega para ***Mega Drive.*** También Casper, Phantom y Congo, conversiones película-cartucho, darán que hablar.



UBI SOFT

El futuro más cercano de **Ubi Soft** en cuanto a consolas aparece ligado a dos nombres. En primer lugar su veterano STREET RACER en su versión para ***Mega Drive,*** que ha cosechado notas escandalosamente altas en la prensa británica. Por otra parte, el excepcional RAYMAN para ***Atari Jaguar,*** cuyas virtudes gráficas nos mantuvieron pegados a las pantallas de su pabellón durante un buen rato. Buenas expectativas.











Este último ECTS ha estado presidido por la prudencia entre todos los expositores.



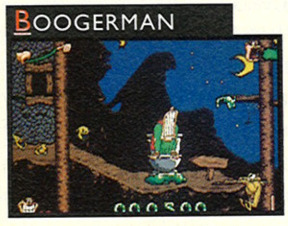
CLAY FIGHTER II



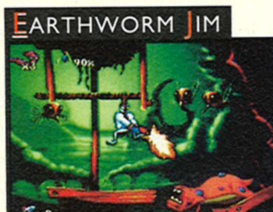
INTERPLAY

Esta compañía nos tiene acostumbrados a grandes juegos. Para empezar, averiguamos que esta firma ha conseguido los derechos para producir un videojuego basado en la última película de Kevin Costner, WATERWORLD. Por otro lado, también nos presentaron la segunda parte del genial EARTHWORM JIM para todas las consolas, CLAYFIGHTER 2 y BLACKTHORNE para *32X*, ANOTHER WORLD para *3DO*, y otros títulos ya conocidos por todos.

BOOGERMAN



EARTHWORM JIM

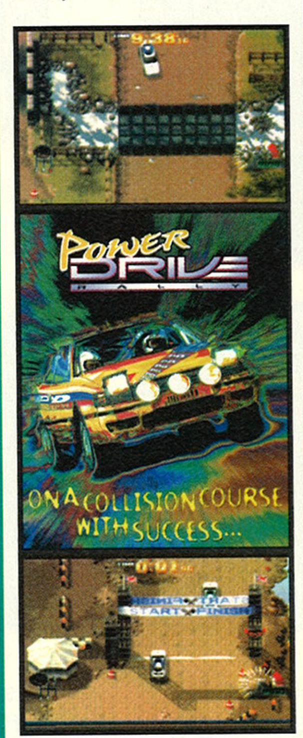


BLACKTHORNE



ATARI JAGUAR

POWER DRIVE fue el juego que más impactó entre los muchos que pudimos testear en el fabuloso *stand* de **Atari**. Entre las futuras promesas, CREATURE SHOCK y PRIMAL RAGE parecen ser los títulos que darán el espaldarazo final a una gran consola castigada por la incomprensión de los importadores. Otros juegos importantes serán DRAGON, KASUMI NINJA, IRON SOLDIER,VAL D´ISERE, ALIEN VS. PREDATOR, DOOM, RAYMAN, BUBSY y muchos otros ya conocidos por los fans de la *Jaguar.*



TIME WARNER

La estatua que daba la bienvenida a los visitantes, el gorila de PRIMAL RAGE, captó la atención de todos los visitantes de la feria. Esta compañía posee los derechos de las conversiones multiformato de la recreativa del mismo nombre.



«Ocúpate de él antes que él se ocupe de tí» es el lema que cubría todos los exteriores del Olympia Grand Hall. Otro de sus títulos importantes, que aún se encontraba en desarrollo, es el VIRTUA RACING para *Saturn*, una joya para este sistema.

El próximo ECTS se celebrará en Septiembre, también en el Grand Hall de Olympia.

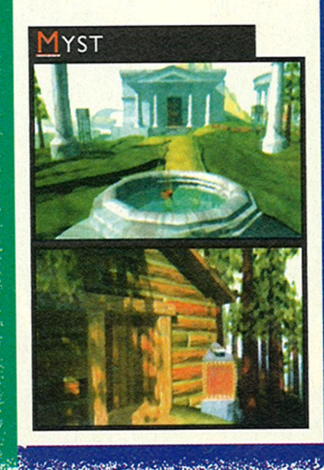
GALAXY FIGHT



SUNSOFT

Los japoneses de **Sunsoft** editaron una especie de **Times** con todas sus novedades. Entre ellas destacamos el POPOITO HEBEREKE para ***Super Nintendo*, *Saturn*** y ***PlayStation***. El GALAXY FIGHT para ***Neo Geo CD***, LOONEY TUNES BASKETBALL, PORKY PIG´S HAUNTED HOLIDAY y SPEEDY GONZALES Y LOS GATOS BANDIDOS para ***Super Nintendo***, MYST para ***Mega CD*** y ***Saturn***, MAZIN MAHJONG para ***PlayStation***. La compañía nipona sigue marchando firme y sin concesiones.

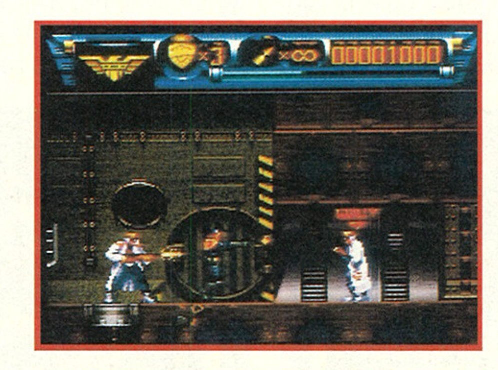
MYST

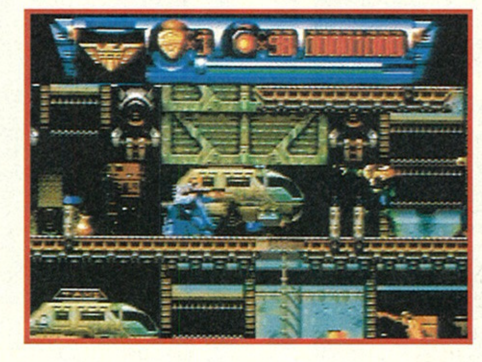


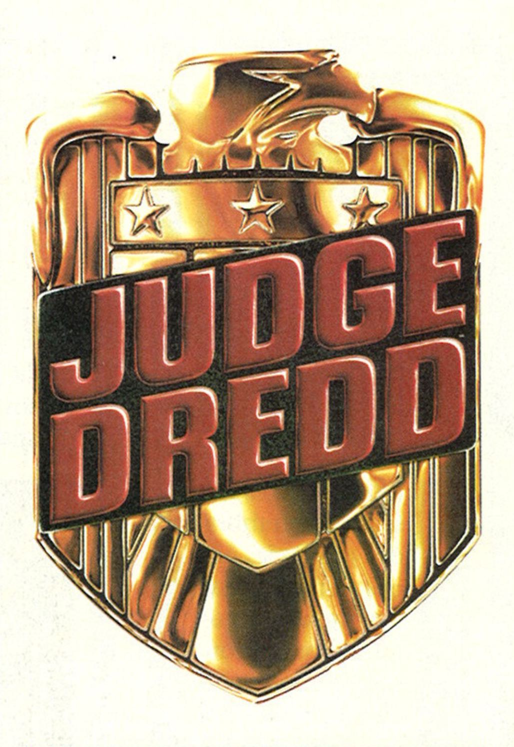
La compañía norteamericana Acclaim reunió a toda la crítica especializada internacional en su sede de Nueva York con la intención de ofrecer sus últimas innovaciones en el sector de los videojuegos. SUPER JUEGOS acudió a esta ineludible cita y descubrió los grandes secretos de este importante grupo.

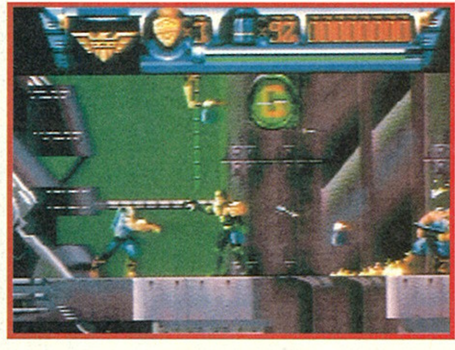
El pasado martes 28 de Marzo de 1995 tuvo lugar en el Estado de Nueva York, al mismo tiempo que se celebraba la popular feria E.C.T.S. de Londres, una toma de contacto entre la compañía norteamericana **Acclaim** y la prensa especializada de todo el mundo. En dicho evento, al que tuvimos el placer de asistir gracias a **Arcadia** y a la propia **Acclaim,** se presentaron algunos de los nuevos títulos que la compañía lanzará este año. Sin embargo, también hubo tiempo para mostrarnos el funcionamento interno de **Acclaim,** que pasó de los apenas tres millones que invertían al año de su creación a los casi 40 millones de dólares que dedican actualmente a la presentación de un nuevo juego en todo el mundo. ¿Cómo se consigue este espectacular progreso en tan poco tiempo? Esta respuesta no la puede explicar ni siquiera los más expertos profesionales del sector, pero estamos seguros de que el sistema de producción que la compañía norteamericana ha mantenido desde sus orígenes ha dado el fruto deseado, más aún teniendo en cuenta que entre sus más fieles aliados se encontraban equipos de producción tan prestigiosos como **Probe** o **Beam Software**. Comprar una licencia y pagar a un equipo de desarrollo independiente para que cree la versión correspondiente es una técnica que ha dado muy buenos efectos, lo que no ha sido óbice para que, a partir de este mismo instante, algunos de los títulos más importantes de la compañía sean desarrollados por la propia **Acclaim.** El motivo de este cambio en su política se debe a un mayor interés de la empresa norteamericana por dotar a sus lanzamientos de las mejores características técnicas del mercado. Este hecho les ha llevado a desarrollar, en sus estudios de Nueva York, innovadoras técnicas de desarrollo en las que se incluyen prácticas como el *Blue-Screen* o una revolucionaria técnica infográfica con la que se consiguen resultados ciertamente sorprendentes. Todo un prodigio.







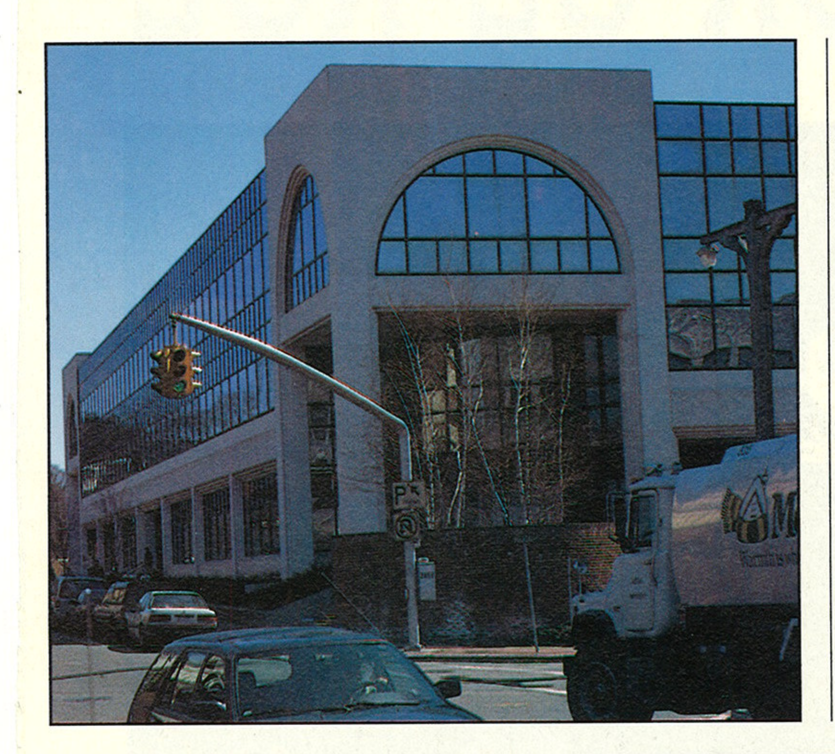




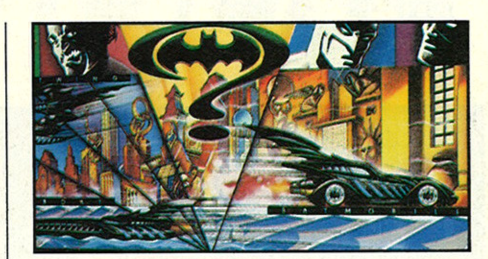


De entre los lanzamientos más importantes de la empresa estadounidense destacan dos títulos que, por su importancia, merecen un tratamiento especial. El primero de ellos es JUDGE DREDD (la preview de este título aparece en este mismo número de **SUPER JUEGOS**), un magnífico arcade



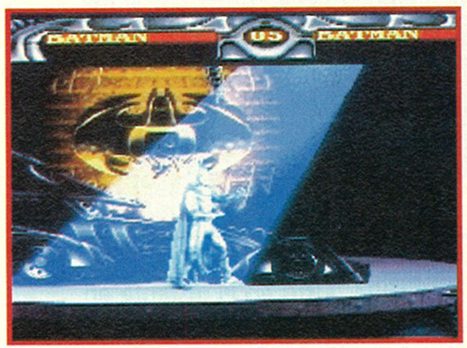


En la sede de Acclaim, situada en Glen Cove (Nueva York), se encuentran las oficinas centrales de la compañía y sus estudios, donde se realizan importantes avances tecnológicos, encaminados a crear videojuegos cada vez más perfectos. Las similitudes de estos juegos con las producciones cinematográficas resultarán más que palpables.



que posteriormente será cubierto con el material necesario y que, en este título en concreto, es la propia piel escaneada del jugador. Así queda demostrado que **Acclaim** no va a bajar la guardia, teniendo en cuenta que, en breve, se va a abrir un amplio campo con infinitas posibilidades que vendrán de la mano de las todavía inexploradas ***Saturn, PlayStation, Ultra 64*, *3DO*** o ***Jaguar.***

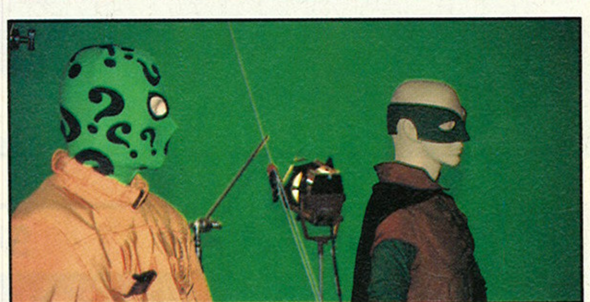
J.C. SANZ y Dámaso Lapique.



basado en los comics y en la película del mismo nombre (protagonizada por Silvester Stallone), y que promete convertirse en uno de los grandes éxitos del año. El otro, BATMAN FOREVER, cuenta con unas magníficas animaciones que, al igual que ocurriese con el clásico MORTAL KOMBAT, han sido tomadas a partir de modelos reales utilizando la técnica *Blue-Screen*. Por último, se espera con impaciencia la llegada de un revolucionario título deportivo, del que se sabe muy poco, y que será apadrinado por un importante jugador de la Liga Norteamericana de Béisbol. La importancia de este título radica en su desarrollo, ya que para recrear todos los movimientos del jugador se ha utilizado una revolucionaria técnica infográfica consistente en utilizar un modelo humano de similares características para crear un esqueleto tridimensional (a base de innumerables vértices),

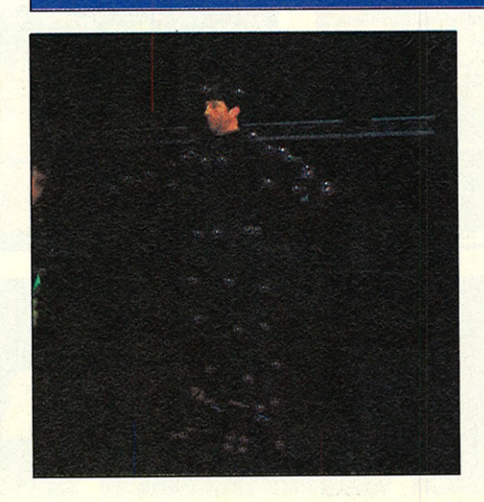
BLUE SCREEN





Para crear a cada uno de los personajes de BATMAN FOREVER se digitalizaron los movimientos de cada personaje, a partir de actores que se situaban sobre unos fondos de color azul y que, posteriormente, eran sustituidos por los fondos que finalmente podemos ver en el juego. Una técnica muy vieja en la industria del cine que, últimamente, se está poniendo en práctica en infinidad de videojuegos.

SKELETAL STRUCTURES



Para crear este tipo de estructuras es preciso que el actor se enfunde un traje especial con miles de sensores cuya posición en el espacio 3D serán transmitidos al ordenador a través de unas cámaras especiales. Gracias a estos sensores (que en el ordenador serán vértices) se consigue crear una imagen casi exacta del modelo que, posteriormente, será perfeccionada cubriendo la superficie con el material o materiales correspondientes. De este modo, la compañía Acclaim pretende dar un nuevo paso técnico de cara al futuro de los videojuegos.

PASIÓN POR EL ROL



Después del arrasador ACTRAISER los programadores de **Enix** se centraron en un nuevo cartucho, que pronto ascendió a las listas de éxitos japonesas y norteamericanas, recibiendo todo tipo de galardones como aventura del año. También consiguió premios por su excelente banda sonora, no tan buena como la creada para ACTRAISER por Yuzo Koshiro, pero que marcó ligeramente las líneas maestras para posteriores producciones. Y he aquí que nos trasladamos al año 1994, justo en el instante en que la segunda entrega de SOUL BLAZER entra en escena bajo el nombre de GAIA GENSOUKI en japonés y SOUL BLAZER: ILLUSION OF GAIA en los Estados Unidos. El salto cuántico producido fue enorme, y las campañas de **Nintendo** en Estados Unidos se volcaron el pasado otoño con el cartucho de **Enix.** Mientras en Europa, los alemanes y franceses disfrutaban con sus versiones exclusivas de SECRET OF MANA acompañadas por un espectacular *package* de gran tamaño. Parecía que una vez más los usuarios de ***SNES*** de nuestro país

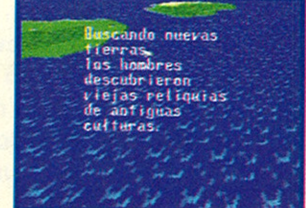


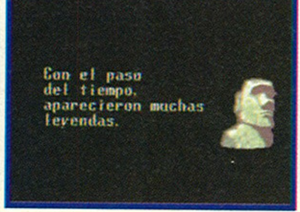






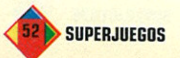














TRIBU LUNA





BALSA



INCA RUINS

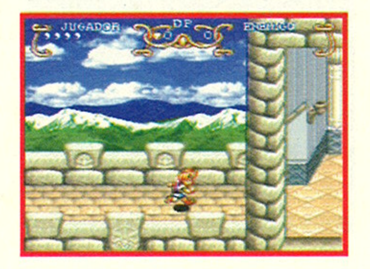




BARCO DE ORO







SOUL BLAZER

Hace más de cuatro años los muchachos de Enix/Quintet programaron la primera entrega de SOUL BLAZER. La gran calidad gráfica de la primera entrega y su inconfundible banda sonora dieron la vuelta al mundo, conquistando con gran éxito el mercado oriental y occidental.







no iban a poder disfrutar de ningún juego de rol en castellano hasta que **Nintendo España**, tras meses y meses de agotadoras negociaciones, logró firmar un acuerdo con **Enix** para distribuir lo que será el primer *RPG* para ***Super Nintendo*** traducido al castellano. El gran sueño de todos los usuarios de ***SNES*** se ha hecho realidad y, tras las emociones transmitidas por ZELDA y SECRET OF MANA, la unión entre juego-usuario alcanzará su máximo nivel. Pero, tal y como os avanzábamos en nuestra preview del mes pasa-

JARDIN





FREEJIA

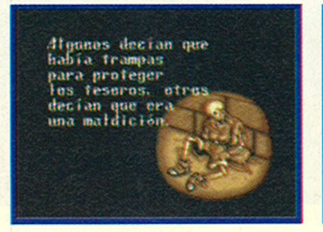










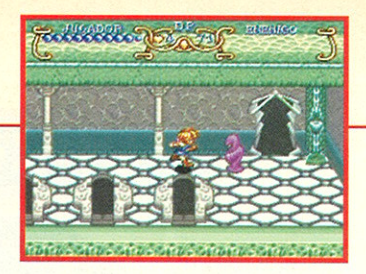














AGAIA



En la habitación de Gaia podréis salvar la partida en curso y transformaros en Freedan o Shadow.

MU

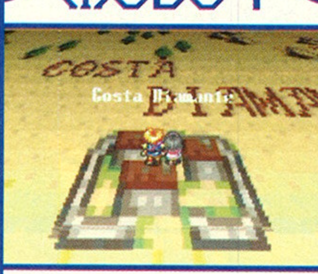


OBJETOS



Pulsando SELECT accederemos al completo inventario. Podréis almacenar 16 objetos a la vez.

MODO 7



Para viajar de un lado a otro en ILLUSION OF TIME nos desplazaremos por el mapa en Modo 7.

GEMAS



Si coleccionáis las cincuenta gemas rojas que hay en ILLUSION OF TIME conoceréis el gran secreto de Gem.

LA MINA



NEIL



do, este cartucho estará presentado en un lujoso *package* con su correspondiente libro de pistas. Es el momento perfecto para acercarse, si es que no lo habéis hecho ya, al género más apasionante del videojuego y que más seguidores arrastra en Japón, donde sus famosas colas kilométricas acompañan casi cada lanzamiento de **Enix** o **Square**. Ahora os comentaré las cualidades de un cartucho que puede codearse perfectamente con el legendario ZELDA. **ILLUSION OF TIME** posee la







friolera de 26 escenarios distintos donde combinaremos momentos de acción y desenfreno, espada o flauta en mano, con pasajes de auténtico juego de rol y donde nuestra pericia será puesta a prueba más de una vez. La perfecta estructuración de su desarrollo (nunca nos sentiremos frustrados y perdidos ante situaciones límites) aumenta gradualmente la dificultad, alcanzando tintes dramáticos ante los temidos pero necesarios Final Bosses (seis en esta ocasión). Los diálogos entre per-

PUEBLO ANGEL





WATERMIA







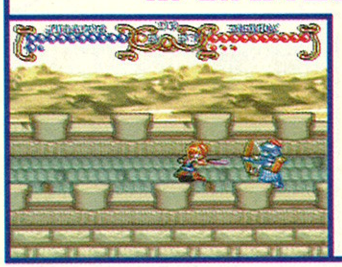


ENEMIGOS



Pulsando START en las escenas de lucha veremos un completo esquema de los enemigos existentes.

MURALLA CHINA



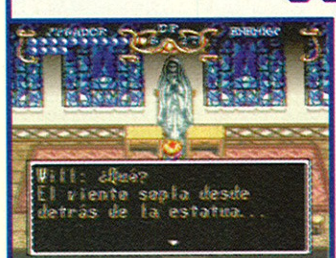


SALVAR



ILLUSION OF TIME permite almacenar un máximo de tres partidas en los 64K de SRAM del cartucho.

EURO

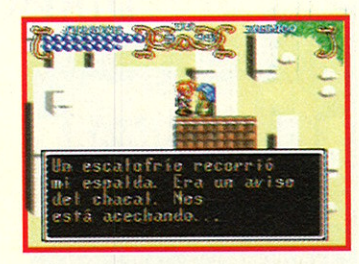




NAZCA







PALACIO



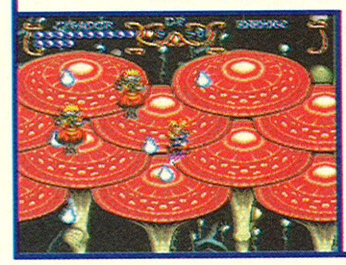




sonajes han sido perfectamente traducidos, y nos obligarán a no apartar en ningún momento la mirada de la pantalla para seguir con detalle el bello y a la vez complejo argumento del juego. Quién no sienta escalofríos de emoción al concluir la aventura, no ha nacido para jugar. La banda sonora ambienta de tal manera el juego que, tras apagar la consola, seguiremos tarareando las melodías como si formaran parte de nuestros quehaceres diarios. Hay un par de composiciones que podría escuchar durante horas y horas sin cansarme. Respecto a la longitud del juego os diré que tras jugar unos días con el cartucho americano, ILLUSION OF GAIA, creí estar cerca del final, pero cuando he vuelto a emprender la aventura con Will y compañía en la versión traducida al castellano, día y noche sin parar, me he dado cuenta de la verdadera extensión del juego. No os preocupéis porque tendréis **ILLUSION OF TIME** para una larga temporada.

Hacía mucho tiempo que no

MONTE TEMPLO





ANKOR WAT





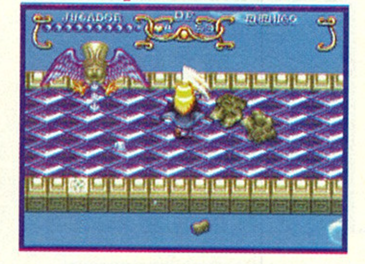
DAO

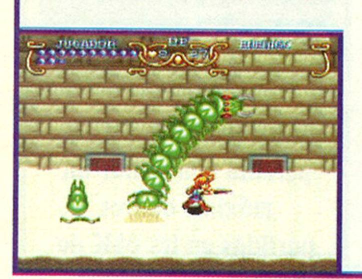






ENEMIGOS FINALES



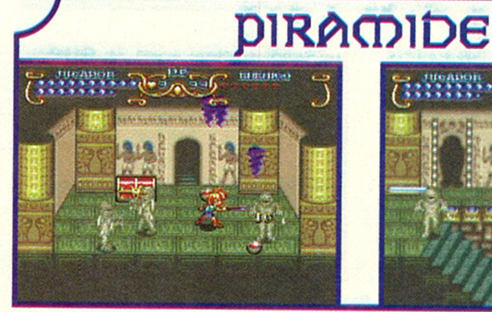




Pese a su año de antigüedad y a la existencia de FINAL FANTASY VI y CHRONO TRIGGER, ILLUSION OF TIME puede considerarse como uno de los cinco grandes del RPG. La traducción al castellano permitirá a los usuarios de SNES meterse de lleno en el género más apasionante.

sentía tantas y tan variadas emociones y sensaciones jugando con la consola ***SNES***, quizá desde ZELDA, SECRET OF MANA o SUPER METROID, los únicos títulos que por calidad, extensión y complejidad pueden asemejarse a esta superproducción de **Enix**. Puede que parezca extraño

PIRAMIDE




FINAL



TUNEL




PUEBLO



pero incluso tras jugar largas horas a FINAL FANTASY VI y CHRONO TRIGGER, los pasajes y recuerdos que acuden a mi cabeza corresponden a **ILLUSION OF TIME**. ¿Por qué será? No sabría responder con exactitud, pero lo que si os puedo garantizar es que jugando a ILLUSION OF GAIA en inglés no logré percibir tan cerca el intenso aroma de la aventura. La versión en castellano me ha hecho sentir la suave brisa marina, que despeinaba la alborotada cabezota de Will, y los momentos cumbres junto a la bella princesa Kara.

Una vez más, la compañía **Nintendo** ha devuelto la ilusión a todos aquellos que comparten la mitad de sus días con esa gran consola llamada ***Super Nintendo***.

THE ELF

TORRE BABEL








Secuencias de acción explosivas.


Increíbles aventuras en el país de LOS PITUFOS.


Músicas originales y variadas.

LOS PITUFOS y Sega ¡Nadie puede darte más!


22 niveles diferentes.


Todo el pueblo cuenta contigo.


50 enemigos y 4 jefes para derrotar.


Para liberar a la Pitufina.

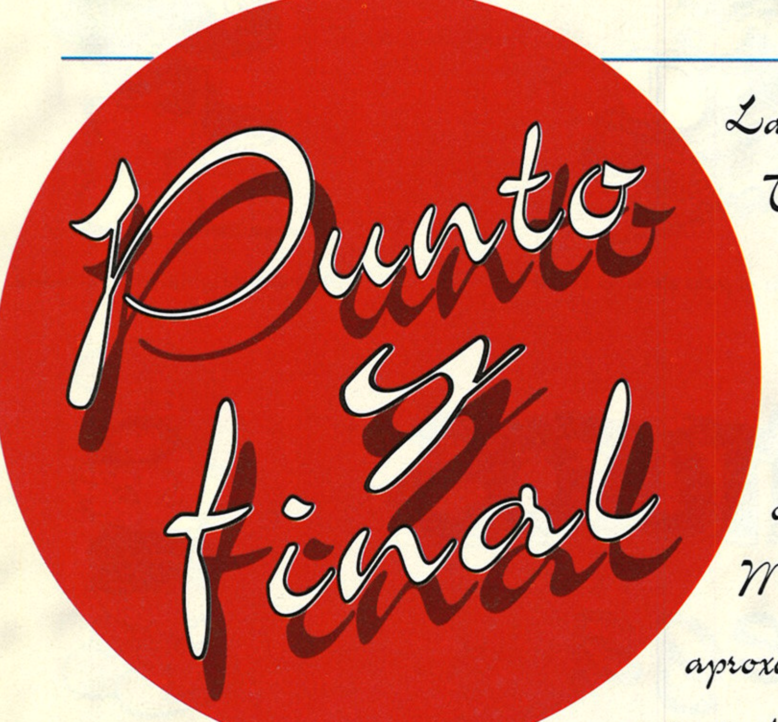



Nivel Bonus para recuperar vidas.

Es necesario ser muy fuerte.





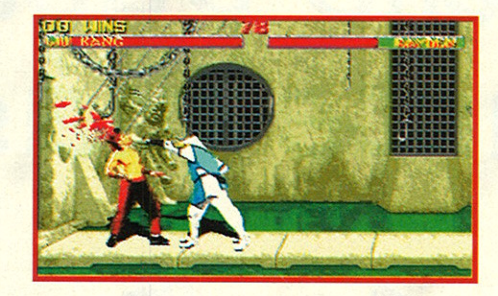


La última entrega para consola de MORTAL KOMBAT II no podía llegar demasiado tarde. Y es que este mítico juego ha pasado por todos los formatos obteniendo excelentes críticas en todas sus versiones. Únicamente nos quedaba por ver la versión para Mega Drive 32X, teniendo en cuenta que se aproxima, según señalan todos los rumores, el lanzamiento de MORTAL KOMBAT III.



Qué os podemos contar de un juego que ya es una leyenda dentro del género de la lucha y líder de ventas durante largos meses a lo largo y ancho de todo el planeta. Y todo eso sin contar con toda la parafernalia que acompaña a esta joya lúdica, como la serie de cómics o el próximo estreno de la película que narra las interesantes aventuras de estos magníficos luchadores. El nuevo filme contará con la presencia estelar de Christopher Lambert, que encabezará un reparto de auténtico lujo. Por supuesto, esperamos encontrar representados un buen número de golpes y *fatalities* como colofón de esta fenomenal saga, y para regocijo de todos sus seguidores incondicionales.

La popular máxima de que *segundas partes nunca fueron buenas* no nos sirve en esta ocasión para este **MORTAL KOMBAT II**, ya que ha superado con creces a la primera entrega de la serie. Basta con echar un vistazo a la pantalla de selección de personajes donde, a pesar de la desaparición de Sonia y Kano, hallamos un total de 12 personajes, con nuevos y más espectaculares *fatalities,* en lugar de los ocho luchadores del lanzamiento original.



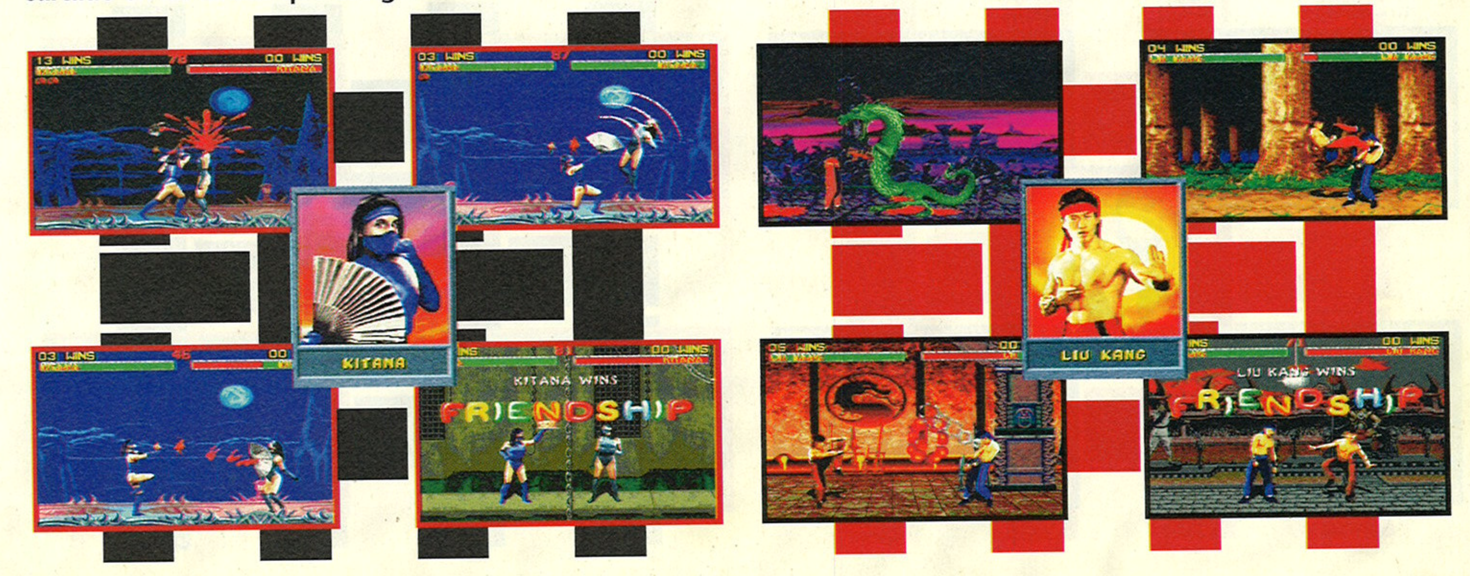
MORTAL KOMBAT II

Los escenarios también han cambiado de un modo considerable y han vuelto ha ser diseñados por completo, obteniendo un resultado espectacular. En este dato han influido especialmente las animaciones existentes en alguno de los parajes que engalanan esta nueva entrega. Recordaréis que en MORTAL KOMBAT había un escenario llamado The Pit, donde se podía realizar un *fatalitie* que mandaba al vacío al oponente. Pues bien, ahora en The Pit II podréis rematar al perdedor lanzándole por los aires. Sin embargo, en este caso el individuo no será ensartado en los pinchos del fondo, sino que cambiará la perspectiva para que podáis contemplar con todo detalle cómo se estrella contra el suelo. Además, se han añadido dos nuevos escenarios con su



propio *fatality*. En Dead Pool podréis arrojar a vuestro adversario, con un preciso *uppercut*, a un canal de ácido donde se quedará en los huesos. Además en Kombat Tomb, realizando la misma operación, quedará ensartado en las lanzas que cuelgan del techo. Otra de las innovaciones que incorpora esta segunda parte nos permite exterminar al perdedor del combate de dos maneras diferentes, además del *fatalitiy* habitual: una recibe el nombre de *babality*, pues al ejecutar esta acción el adversario

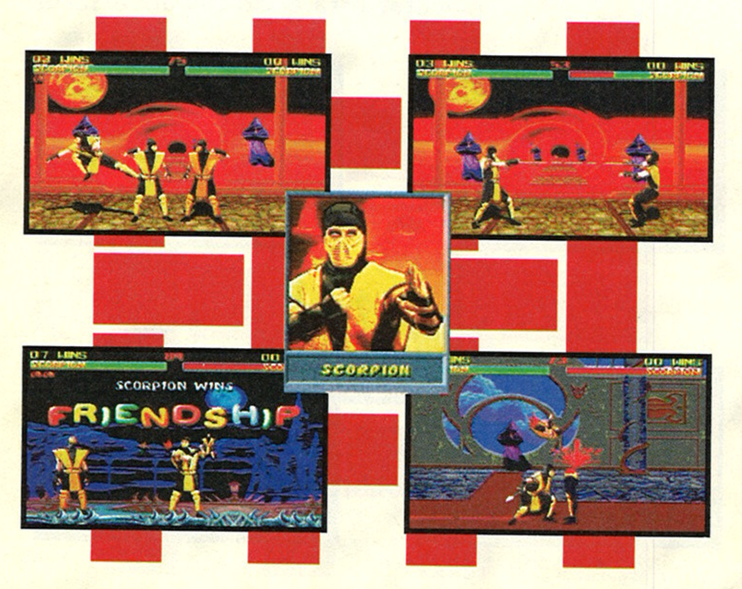
MORTAL KOMBAT II es uno de los mejores lanzamientos aparecidos hasta el momento para Mega Drive 32X..

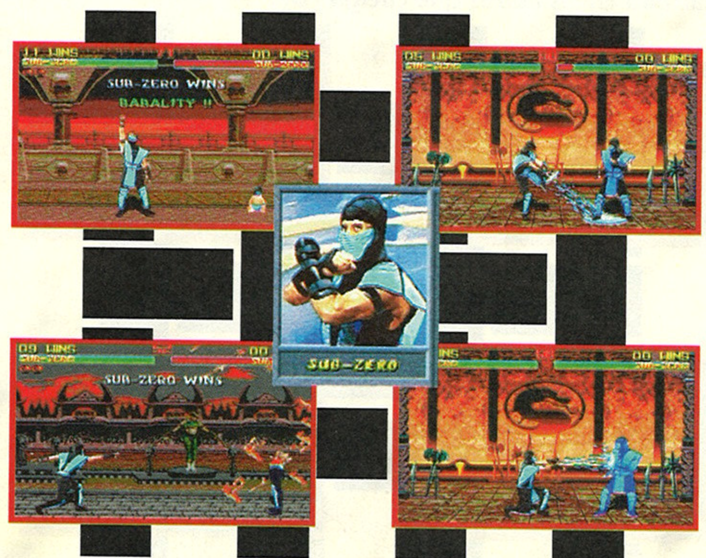


quedará convertido en un inofensivo y simpático bebé; la segunda será más amigable para vuestro contrincante, ya que le ofreceréis regalos o simplemente una demostración de las habilidades de vuestro personaje fuera del terreno de la lucha.

La ambientación sonora de este nuevo título es sobresaliente, ya que os introducirá plenamente en la acción de todo un clásico de la lucha.

Esta nueva versión para el sistema ***Mega Drive 32X*** nos ha sorprendido gratamente. Para empezar, y por primera vez, encontraréis la intro de la máquina en una consola. Por tanto, contemplaréis una serie de imágenes estáticas que os sumergirán en la se-







gunda edición del mítico torneo Shao Lin. Los gráficos, al igual que en ***Super Nintendo***, son impresionantes en los personajes digitalizados y en los detalles que conforman cada uno de los escenarios donde se desenvuelven los combates. También ha mejorado el colorido, y las animaciones son más fluidas que en ***Mega Drive***. Pero si algo sobresale por encima de cualquier otro aspecto, es la ambientación sonora,



Personajes ocultos

Al igual que en las entregas para los otros formatos, en esta ocasión también tendréis que buscar a los distintos personajes que están ocultos.

Escenarios Mortales

Duelo en la cumbre

Shao Khan y Kintaro suplen la ausencia de Goro en esta segunda parte. Vuestro objetivo será llegar hasta su morada para derrotarles.

gracias a la perfecta digitalización de las voces de la versión arcade, que en esta ocasión cuentan con un mayor repertorio que en anteriores entregas.
Los usuarios de este formato podrán disfrutar con uno de los mejores títulos del mercado en el que se han cuidado al máximo todos los aspectos, puesto que aprovecha al máximo las posibilidades técnicas de ***Mega Drive 32X***. No dudéis en hacerle un hueco en vuestra colección.

R. DREAMER



MORTAL KOMBAT II

MIDWAY	
ACCLAIM	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	14
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 94
- Animaciones fluidas que dan mayor realismo a los combates.
- Un cartucho pleno de colorido y con unos escenarios impresionantes.

MUSICA — 93
- Impecables melodías que se ciñen a la versión original.
- La música ambienta a la perfección los momentos difíciles.

SONIDO FX — 95
- La digitalización de las voces roza la perfección absoluta.
- Los golpes de los luchadores suenan de forma contundente.

JUGABILIDAD — 93
- Llaves sencillas de ejecutar para todos los luchadores.
- Una dificultad ajustada para que el juego no sea un paseo.

GLOBAL — 94

MORTAL KOMBAT II es uno de los mejores lanzamientos que hemos visto hasta la fecha para los 32 bits de la compañía Sega. Excelentes gráficos, un apartado sonoro sobresaliente y toda la jugabilidad de un clásico dentro del apasionante género de la lucha constituyen alicientes dignos de tener en cuenta para este título emblemático de Acclaim.

ENSAMBLADO PARA MATAR

Casi tres años después del lanzamiento de la primera parte en Super NIntendo, un nuevo capítulo de la saga TURRICAN se dispone a aterrizar en los 16 bits de Nintendo. Esta vez nos llega de la mano de Ocean, y como siempre bajo la batuta del mejor grupo de programación del continente europeo: Factor 5.

Con el ***Amiga 500*** fuera de combate, los germanos **Factor 5** parecen haber encontrado su hueco dentro del mundo de las consolas, especialmente en ***SNES***. Meses des-





pués de probar su valía en ***Mega Drive*** con MEGA TURRICAN, el equipo de Julian Eggebrecht ha recuperado para los usuarios de ***SNES*** la saga de acción más emblemática del software europeo en un sobrecogedor cartucho de 16 megas que cuadriplica en memoria a la primera parte. Así han realizado maravillas gráficas y han ido mucho más allá de lo conocido por los seguidores de la saga, introduciendo nuevos elementos como la utilización de vehículos, intros renderizadas y todo con la genial música de Chris Hüelsbeck. **Factor 5** ha conseguido mantener a lo largo de las cuatro fases del juego (divididas en 18 subfases) su tradicional calidad gráfica y sonora, destacando los soberbios degradados de los escenarios y algunas rutinas gráficas que alegrarán la vista de los amantes de los *shoot'em ups*. **SUPER TURRICAN 2** está compuesto por 18 fases, divididas en cuatro sectores. Nos enfrentaremos al más peligroso contingente militar del espacio, comandado por La Máquina, cuyo principal objetivo es la conquista del planeta lla-



mado Tierra, y la posterior esclavización de sus habitantes. A lo largo de la aventura nos veremos las caras con lo peor de este lado de la galaxia, como los famoso gusanos de arena del sistema Dune, la araña mutante de Nexus-7 o el escuadrón aéreo de elite de Máquina, sin olvidar los constantes ataques de los piratas espaciales. Por suerte, y al igual que en MEGA TURRICAN y TURRICAN 3 para ***Amiga***, contamos con un nuevo y útil elemento: el garfio móvil. Este curioso ingenio nos permitirá colgarnos de cualquier superficie (a la usanza del legendario BIONIC COMMANDOS de ***Capcom***), trepando a los lugares más inverosímiles. Este armamento (junto al lanzallamas, el cañón láser o el jeep) nos permitirán hacer frente a los cientos de enemigos que nos esperan. La inclusión de estos nuevos elementos, su estructura lineal y el







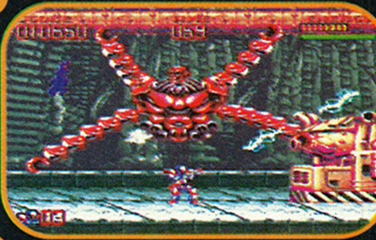
SECTOR 01

EL PLANETA DUNE




La aventura comienza en Dune. Un infierno de polvo, viento y arena, dominado por gigantescos gusanos. Estas son las cuatro fases más bonitas, con espectaculares efectos gráficos y unos degradados de color geniales.










SECTOR 02

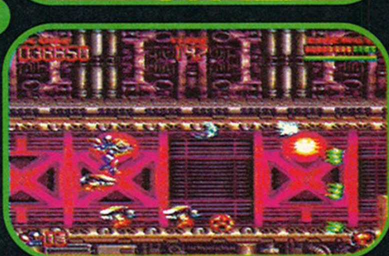
FUGA ESPACIAL




Capturado por La Máquina, debes escapar de la nave espacial. Una vez dentro, te esperan lugares tan agradables como el Corredor del Infierno, pasadizos repletos de campos de energía, y lo más selecto del ejército rival.

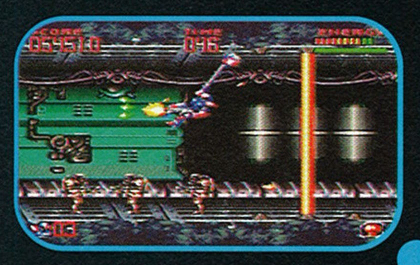




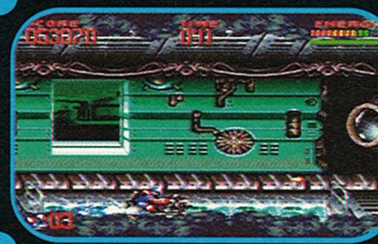


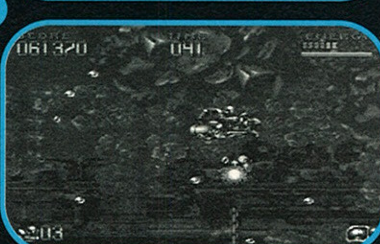
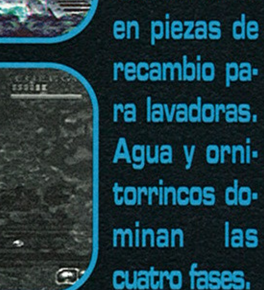
SECTOR 03 PIRATAS DEL ESPACIO




Un grupo de piratas espaciales ha recogido tus restos para venderte en Waterworld. Deberás escapar del planeta antes de convertirte en piezas de recambio para lavadoras. Agua y ornitorrincos dominan las cuatro fases.





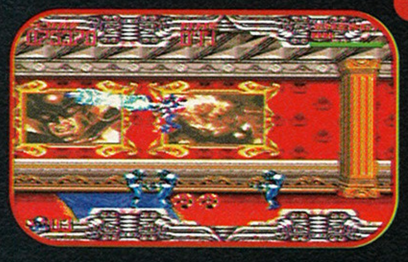

SECTOR 04 LA CONQUISTA FINAL




Tras numerosos enfrentamientos, ha llegado el duelo final contra La Máquina. Irrumpe en el palacio presidencial y acaba de una vez por todas con el responsable de los horrores que asolan el planeta. No va a ser fácil.







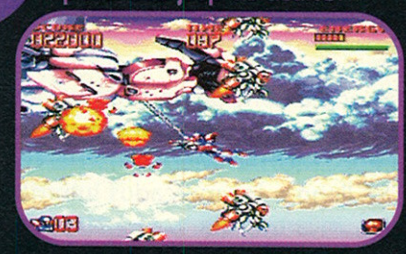





ARMADO Y PELIGROSO



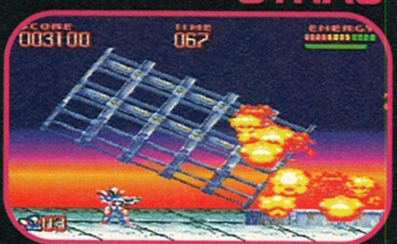


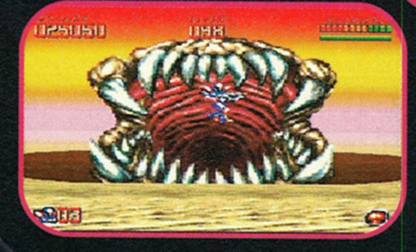


ARMAS

Al arsenal de entregas anteriores, se ha unido en esta ocasión elementos inéditos como el garfio para trepar, el cañón láser o el poderoso jeep de asalto.

ROTACIONES, DEFORMACIONES Y OTRAS MALDADES





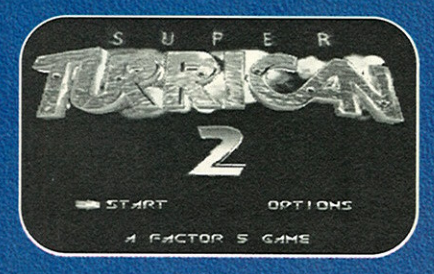


MODO 7

Factor 5 ha aprovechado el hardware de SNES para hacer un soberbio uso del Modo-7, además de generar las más impresionantes rotaciones y deformaciones.

diseño del mapeado hacen que **SUPER TURRICAN 2** se aleje aún más del primer TURRICAN para seguir la trayectoria de otros grandes *shoot´em ups* como la saga CONTRA de **Konami**. De hecho, esta última producción de **Factor 5** guarda no pocas semejanzas gráficas con algunos de los títulos más emblemáticos de la compañía japonesa, como AXELAY. **SUPER TURRICAN 2** supone la vuelta a la calidad de **Factor 5**, después de los insípidos INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES y PROBOTECTOR: THE ALIEN REBELS para ***Game Boy***. Sin ser un cartucho redondo, es el mejor *shoot'em up* de este tipo para ***SNES*** desde CONTRA: THE ALIEN WARS.

NEMESIS



OCEAN
FACTOR 5
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 18
CONTINUACIONES ◆ 2
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Degradados de color, fases en Modo-7, homenajes a AXELAY y un montón más de maravillas gráficas para alegría de fans y seguidores de la saga.



MUSICA

▲ Aunque algo más comendido que en otros juegos, el señor Hüelsbeck vuelve a demostrarnos su genialidad a la hora de componer melodías.



SONIDO FX

▲ El dolby surround aporta el toque maestro a unos efectos de sonidos soberbios, con las mejores digitalizaciones de voz que podemos recordar.



JUGABILIDAD

▲ 18 fases dan juego para meses y meses.

▼ La dificultad de las fases y la imposibilidad de disparar en ángulo o hacia arriba.



GLOBAL

91

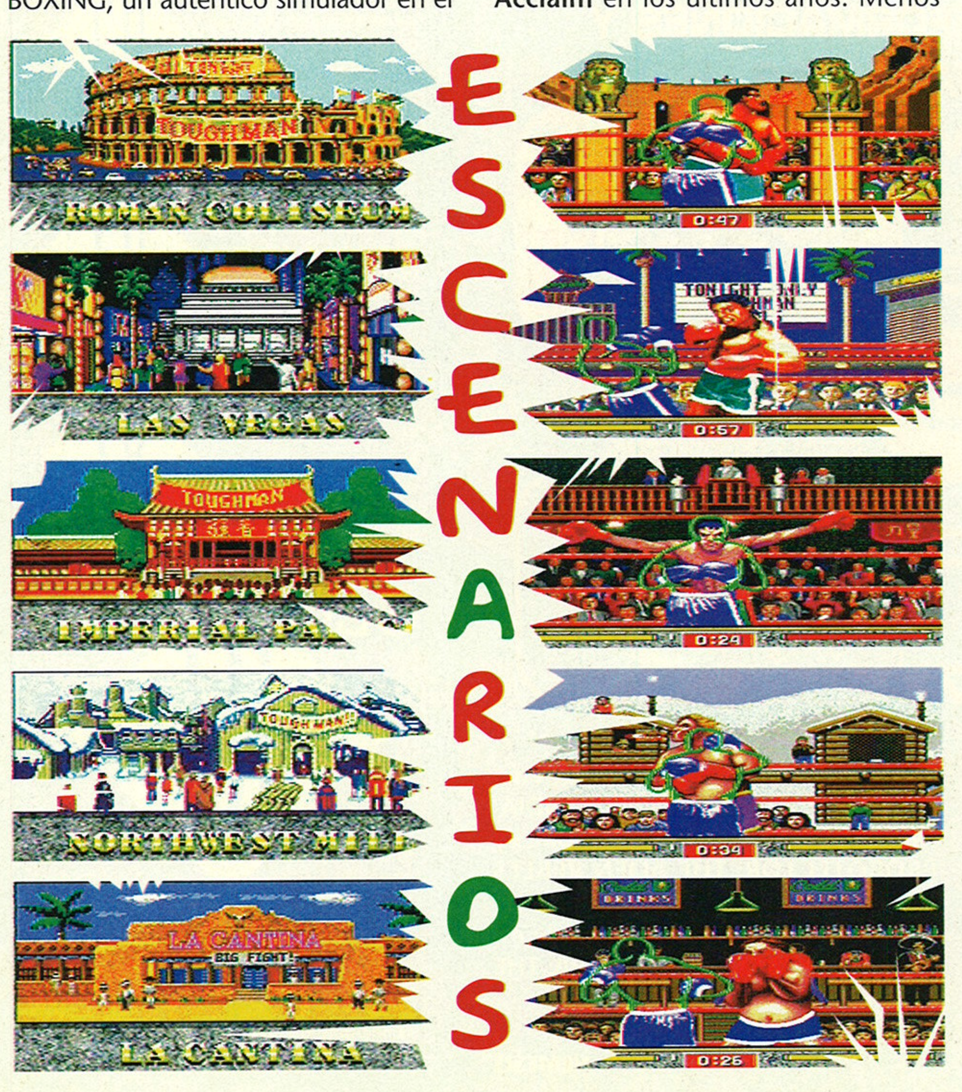
Sin llegar a la perfección absoluta, SUPER TURRICAN 2 es un grandísimo juego que no decepcionará en absoluto a los seguidores de la saga de Factor 5. Estamos ante un ejemplo más de lo que todavía puede dar de sí la consola Super Nintendo en cuanto a calidad gráfica y sonora. ¿Quién quiere 32 bits con juegos de 16 tan buenos como éste?



UN DEBUT CON GANCHO

EL BOXEO VUELVE A COBRAR PROTAGONISMO GRACIAS A UN CARTUCHO DE 32 MEGAS INSPIRADO EN LA RECREATIVA PUNCH OUT. EL SENTIDO DEL HUMOR SE UNE A LA AMPLIA VARIEDAD DE GOLPES LOGRANDO UN MAGNIFICO RESULTADO FINAL. DE ESTE MODO, ELECTRONIC ARTS DEBUTA EN EL DEPORTE DE LAS DOCE CUERDAS.

El deporte del cuadrilátero fue uno de los primeros en incorporarse a los 16 bits de **Sega,** gracias a JAMES BUSTER DOUGLAS KNOCK OUT BOXING, un juego más que entretenido para su época. La espera fue larga, pero esta demora nos permitió disfrutar con EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING, un auténtico simulador en el que podía controlarse toda la carrera de un púgil. En un breve período de tiempo, MUHAMMED ALI, THE GREATEST llego a los mercados internacionales, mientras que en España nos tuvimos que conformar con el lamentable GEORGE FOREMAN KO BOXING, la mayor decepción de la compañía **Acclaim** en los últimos años. Menos mal que GREATEST HEAVYWEIGHTS, una segunda versión del juego de Holyfield ha dejado un buen sabor de boca hasta la aparición, más de un año

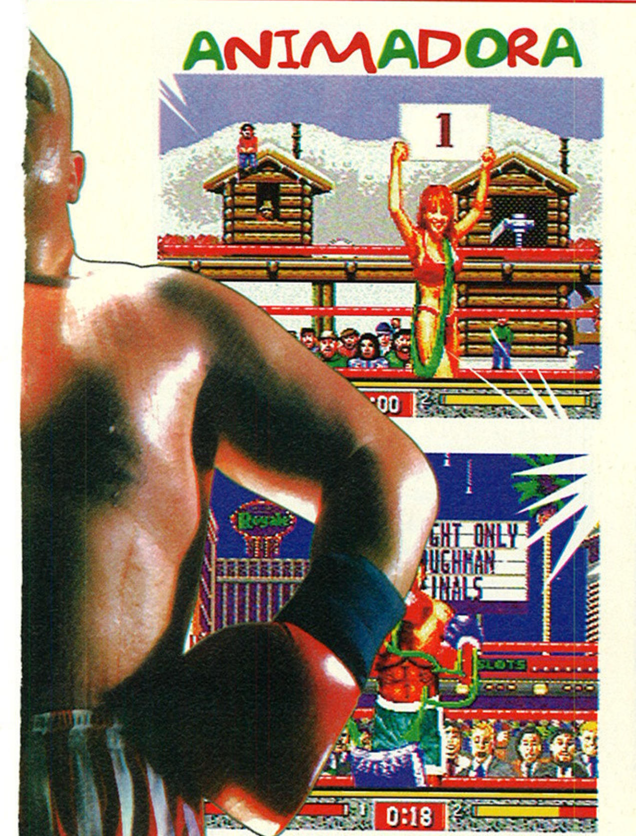








ANIMADORA



DERROTA

TORNEO

HEAVYWEIGHTS, aunque el principal aliciente de este juego era precisamente la inclusión de las principales estrellas del cuadrilátero de todos los tiempos. En esta ocasión los boxeadores son ficticios, pero cada uno tiene características especiales. En el programa se nota la influencia de la recreativa PUNCH OUT (recientemente versionada para ***Super Nintendo*** bajo el nombre de SUPER PUNCH OUT), sobre todo en la perspectiva real y en la representación del púgil en primer plano





En el modo de eliminatoria de este juego pueden participar hasta un total de ocho boxeadores.



después, de **TOUGHMAN CONTEST**. El primer detalle que salta a la vista de este título es que no utiliza el reclamo publicitario de ningún boxeador famoso, tal y como sucedió con todos sus antecesores excepto GREATEST

mediante su silueta. Este aspecto constituye una novedad para los 16 bits de **Sega**, ya que lo más parecido en este aspecto, salvando las distancias, era el desesperante programa protagonizado por George Foreman. Para dotar a los combates de un mayor dinamismo,



GOLPES ESPECIALES

ESTE JUEGO INCORPORA CATORCE GOLPES ESPECIALES, DESTACANDO LOS CODAZOS Y LOS CABEZAZOS. EN ESTE LANZAMIENTO TODO ESTA PERMITIDO PARA LOGRAR EL TRIUNFO. ESTOS SON LOS MEJORES IMPACTOS.



CABEZAZO

BOFETADA AL REVES



BARRIDO

CODAZO ESPECIAL





GANCHO ESPECIAL



PUÑETAZO POPEYE

RAFAGA SALVAJE

UPPERCUT ESPECIAL

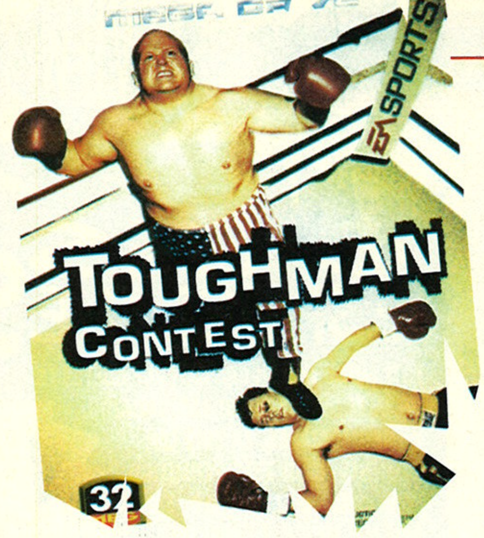


DIRECTO ESPECIAL



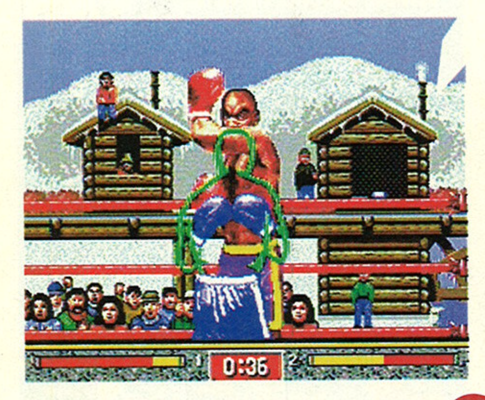
MOLINO DEMOLEDOR





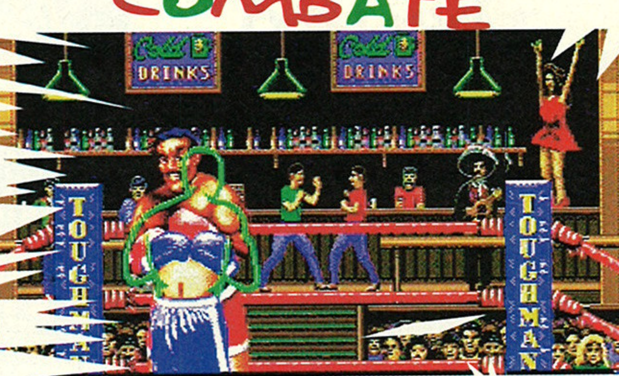
PERIODICO







COMBATE



LA FACILIDAD PARA EJECUTAR LOS GOLPES ESPECIALES DOTA A LOS COMBATES DE UNA GRAN ESPECTACULARIDAD

junto a una amplia variedad de movimientos y puñetazos, se incluye la posibilidad de desplazarse por el cuadrilátero. Además se añaden catorce golpes especiales, destacando los codazos y los cabezazos. En este caso no aparece la opción de crear un boxeador y controlar toda su carrera, pero sí podemos participar en los campeonatos regionales. En cada uno de estos torneos compiten entre cinco y siete púgiles a los que es necesario derrotar para llegar al campeonato mundial disputado, entre los vencedores de cada región, en Las Vegas. Los cinco escenarios de las veladas son tratados con un innegable sentido del humor, incorporando diferentes animaciones. Por otra parte, se encuentra disponible un torneo a modo de eliminatoria, en el que pueden participar hasta ocho jugadores. Los gráficos de los boxeadores, representados mediante unos *sprites* de considerable tamaño, también aportan fuertes dosis humorísticas y todo tipo de detalles. La variedad de posibilidades y la facilidad para ejecutar los golpes especiales logran que el juego enganche desde el primer momento.

Los 32 megas del cartucho han sido muy bien utilizados por la compañía **Electronic Arts**, en lo que constituye su primer programa relacionado con el deporte de las doce cuerdas.

JAVIER ITURRIOZ



SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Cons. Super Nintendo + S.Mario All Star	15.950

PERIFERICOS

Action Replay 2	9.995
Adap. Fire Ame/Jap	3.995
Adap. Honeybee Ame/Jap	2.995
Game Saver	9.395
Hyper Beam C. Remoto	4.595
Joystick Fantastick	4.595
Mando de Control	2.995
Nintendo Scope	5.995
Super Gameboy	9.995
Tribal Tap	4.395

JUEGOS

Addams Family II	4.675
Adven.Batman & Robin	7.575
Aero the Acrobat	4.975
Aladdin	9.975
Alfred Chiken	4.675
All American Fotball	6.175
Animaniacs	5.975
Another World	3.975
Art of Fighting	5.575
Asterix	6.975
Batman Return	5.575
Battletoads Battleman.	3.975
Battletoads D.Dragon	4.975
BOB	3.975
Brett Hull Hockey	4.975
Claymates	4.975
Clayfighter 2	12.175
Cliffhanger	5.975
Cool Spot	4.975
Cool World	4.675
Correcaminos	5.975
Demon's Crest	11.375
Dennis the Menace	4.675
Dino Dini Soccer	10.575
Donkey Kong Country	11.975
Dr. Frakhen Advent.	6.975
Dracula	3.975
Dragon Bruce Lee	10.575
Dragon Ball Z 3	12.975
Earth Worm Jim	12.175
EEK The Cat	4.975
El Libro de la Selva	12.375
El Rey Leon	11.375
Equinox	5.975
F1 Pole Position	11.375
F-Zero	3.975
Fatal Fury Special	12.375
Fievel va al Oeste	9.975
Fifa Soccer	10.575
Full Throtele	9.975
Ghoul Patrol	9.975
Goof Trop	4.575
Hurricanes	9.575
Hyperzone	4.975
Indiana Jones G.Advent	10.975
Indy Car Racing	11.575
Inter. Sensible Soccer	11.375
Int. Super Star Soccer	10.975
James Bond Jr.	3.975
James Pond Sports	5.575
Jelly Boy	10.975
Jimmy Connor's Tennis	8.575
John Madden Football	3.975
John Madden NFL '95	8.575
Jurassic Park 2	8.575
Kick Off 3	10.575
Kid Klown Krazy Chase	8.975
Knights of the Round	10.975
Legend	8.575
Legend of the Ring	8.575
Lemmings 2	8.575
Lethal Weapon	5.675
Lord of the Rings ROL	10.975
Los Pitufos	9.575
Mario is Missing	5.975
Maximum Carnage	9.975
Megaman X	9.575
Michael Jordan W.City	9.975
Mickey Mania	8.575
Mortal Kombat II	10.975
Mystical Ninja	7.975
NBA Jam Tournament	11.375
NBA '95	12.375
NFL Team Rugby	5.975
NHL Hockey '95	11.375
Nigel Mansell's W.Champ	8.375
Page Master	11.375
Pink Panter Hollywood	7.375
Pilotwings	3.975
Pirates of Dark Water	8.575
Pitfall	8.575
Plok	4.575
Pocky & Rocky	5.975
Pop & Twin Bee	4.975
Pop & Twin Bee 2	5.975
Power Drive	10.575
Power Rangers	11.375
Push Over	3.975
Robocop VS Terminator	11.375
Sea Quest	12.375
Shak-Fu	10.575
Sky Blazer	5.975
Slam Masters	12.575
Smash Tennis	9.575
S.O.S Sink or Swim	7.375
Space Ace	4.675
Sparkter	6.575
Spectrae	4.975
Spiderman	10.575
Starwing	3.975
Street Racer	9.575
Stunt Race FX	11.375
Super Air Driver	7.375
Super Battletank 2	4.975
Super Bomberman	4.675
Super Bomberman 2	10.575
Super Drop Zone	8.575
Super Ghouls'n Ghosts	3.975
Super Ice Hockey	7.375
Super James Pond	5.375
Super Kick Off	3.975
Super Mario All Stars	9.575
Super Mario Kart	7.375
Super Mario World	7.375
Super Metroid	10.375
Super Morph	4.675
Super Off Road Racing	4.975
Super Pang	10.975
Super Pinball	8.575
Super Punch Out	9.375
Super R-Type	3.975
Super Return of Jedi	11.375
Super Soccer	4.975
Super Stars Wars	3.975
Super Street Fighter II	11.975
Super Swiw	3.975
Super Tennis	5.975
Superman	8.575
Syndicate	8.575
Syvallion	4.975
Tetris & Dr. Mario	9.575
The Brannies	5.975
The Incredible Hulk	5.575
The King of Dragon's	11.375
The Legend of Zelda	7.375
The Lost Vikings	3.975
Timeslip	4.975
Tom & Jerry	4.975
Tortugas Tournament	9.975
Total Carnage	4.975
Troll	3.975
True Lies	11.375
Turn & Burn	6.575
Unirally	8.975
Virtual Soccer	6.575
Vortex	8.575
Warlock	10.975
World Cup USA '94	5.575
World League Basketball	3.975
WWF Raw	11.375
WWF Royal Rumble	5.975
X-Men	12.375
Yoshi's Safari	3.975

GAME BOY

JUEGOS

Aladdin	5.975
Asterix	4.975
Batman Animated Series	4.975
Boulder Dash	1.975
Ferrari Grand Prix	2.975
Fifa Internat. Soccer	6.575
Jelly Boy	5.375
Megaman V	6.675
Mickey's Danger. Chase	2.975
Micromachines	4.675
Mortal Kombat II	5.975
NBA Jam	5.975
Pimball	1.975
Samurai Showdown	6.175
Sea Quest	5.975
Space Invaders	4.975
Stargate	5.675
Top Raking Tennis	2.475
True Lies	6.175
Wario Blast	5.375
Zelda	5.675

MIX OCIO & JUEGOS

VENTA POR CORREO

✆ 91-613 82 55

Lunes a Viernes de 9 a 18,30 horas.

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA, NINTENDO, 3DO, ATARI, SONY PLAYSTATION, SATURN, CD-i, PC Y CD-ROM.



PHILIPS CD-i

7º Invitado	10.575
Alien	5.975
Backgammon	5.975
Burn Cycle	10.575
Conect Four: 4 en Raya	4.775
Cybercity	8.175
Dimo's Quest	4.775
Dragon's Lair II	10.575
Hotel Mario	6.975
Inca	8.175
Int.Tennis Open	8.175
Juego de Barcos	5.975
Kether	8.175
Lemmings	4.775
Link	6.975
Litil Divil	8.175
Mutant Rampage	8.175
Mystic Midway	5.975
Phantom Express	6.975
Pinball	5.975
Puzzle Electronico	6.975
Sargon Chess: Ajedrez	6.975
Space Ace	5.975
Striker Pro	4.775
Tetris	5.975
The Apprentice	6.975
Voyeur	8.175
Zelda	6.975

GAME GEAR

CONSOLAS

Game Gear "Aladdin"	17.950
Game Gear "Columns"	14.550

PERIFERICOS

Adaptador de Corriente	1.995
Cable Audio Video	1.595
Cable Gear to Gear	995
Sintonizador TV	8.995

JUEGOS

Batman Return	2.575
Bonkers	5.975
Correcaminos	3.975
Crystal Warriors	2.575
Daffy Duck Hollywood	5.975
El Rey Leon	6.975
Fatal Fury	6.575
Fifa Internat. Soccer	6.375
Game Pack (4 Juegos)	3.775
James Bond 007	2.575
Klax	1.975
Los Pitufos	5.975
Madden '95 NFL	6.975
Marble Madness	1.975
Mickey Mouse 2 Land	2.575
Mickey Mouse Legend	6.575
Monaco GP II	3.975
Mortal Kombat II	6.575
NBA Jam Tournament	6.775
NHL Hockey '95	6.975
Pete Sampras Tennis	6.975
Ristar	5.975
Road Rash	4.575
Robocop VS Terminator	3.375
Samurai Showdown	6.975
Sonic Chaos	3.375
Sonic Triple Trouble	5.975
Stargate	5.975
Taz in Scape from Mars	5.975
Terminator	2.575
Wonderboy	2.575
World Cup Soccer	3.375

NINTENDO 8

JUEGOS

Baseball	2.975
Double Dragon	2.975
Elite	1.975
George Foreman's K.O.	2.975
Gremlins 2	2.975
Indy Heat Racing	6.975
Iron Tank	2.975
Jimmy Connors Tennis	5.975
Ness Open Tournament	2.975
Operation Wolf	2.975
Prince of Persia	6.975
Rad Racer	2.975
Simon's Quest	2.975
Ski or Die	2.975
Snake Rattle'N Roll	2.975
Street Gangs	2.975
Super Mario Bross	5.975
Super Off Road	2.975
Talespin	5.375
World Wrestling	2.975



MEGA CD II + TOMCAT ALLEY + ROAD AVENGER

Battle Corps	9.575
Chuck Rock	3.475
Double Switch	11.575
Dragon's Lair	9.575
Dune	9.575
Eye of the Beholder	9.575
Fifa Internat. Soccer	8.575
Hook	3.575
Jurassic Park (Español)	9.575
Kids on Site	9.575
Lethal Enforces	9.975
Los Pitufos	9.975
NBA Jam	9.375
Power Monger	3.975
Power Rangers	9.575
Prince of Persia	3.475
Prize Fighter	10.575
Shadow of the Beast II	7.575
Snatcher	8.975
Soulstar	9.575
Spiderman VS Kingspin	3.475
Star Blade	9.575
Time Gal	3.475
Tom Cat Alley (Español)	9.575
Wolf Child	3.475



MEGADRIVE 32X

JUEGOS

Cosmic Carnage	9.475
Doom	11.975
Golf Best 36	11.975
Metal Head	11.975
Mortal Kombat II	11.575
Space Harrier	9.475
Stars Wars Arcade	11.975
Super After Burner	9.475
Super Motocross	9.475
Virtua Racing Deluxe	11.975



PANASONIC 3DO + STAR BLADE

Demolition Man	9.975
Dragon's Lair	9.975
Fifa Internat. Soccer	8.975
Need for Speed	8.975
Rebel Assault	8.975
Road Rash	8.975
Shock Wave	8.975
Super Street Fighter II	12.375
Super Wing Commander	8.975

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Control Pad	2.695
Master Gear Convertor	2.995
Remote Control	3.995

JUEGOS

Air Rescue	2.575
Alien 3	3.375
Andre Agassi Tennis	3.375
Arcade Smash Hit	2.575
Asterix Great Rescue	5.975
Asterix Secret Mission	2.575
Back to the Future	2.975
Batman Return	2.575
California Games II	3.375
Chuck Rock II	3.375
Correcaminos	3.375
Cyber Shinobi	2.575
Desert Strike	2.575
Donald Duck	4.575
Donald Duck 2	5.975
Dr. Robotniks	2.975
Dracula	3.975
El Libro de la Selva	4.575
El Rey Leon	6.575
Galaxy Force	2.575
Gauntlet	2.575
Heroes of the Lance	3.375
Imposible Mission	2.575
Klax	3.375
Marble Madness	2.975
Pacmania	3.375
Paperboy	3.375
Pit Fighter	2.575
PGA Tour Golf	1.975
Power Strike	2.975
Prince of Persia	3.975
Rainbow Island	3.375
Rampart	2.575
Renegade	2.975
Road Rash	4.575
Sega Tournament Golf	4.575
Shadow of the Beast	2.575
Smash TV	2.575
Sonic	3.375
Sonic 2	3.375
Sonic Chaos	2.575
Sonic Spinball	5.975
Space Gun	2.575
Speedball 2	2.575
Speedy Gonzalez	5.975
Spiderman	3.375
Stars Wars	3.375
Streets of Rage I	2.575
Streets of Rage II	3.975
Super Off Road	2.575
Terminator	2.575
The Hulk	2.575
Winter Olympics	4.575
Wolf Child	3.375
Xenon 2	2.575

MEGADRIVE

CONSOLAS

Mega Drive II + 2 Pad + Samurai Shodown	24.950
Mega Drive II + 2 Pad + Fifa Soccer '95	24.950

PERIFERICOS

Action Replay 2	9.995
Adaptador 4 Jugadores	5.995
Adaptador Nitro AME/JAP	4.595
Cable RS Consola a TV	2.995
Control Pad	2.995
Control Pad 6 Bot Ultra	4.595
Control Pad II 6 Botones	3.395
2 Control Pad Sin Cable	4.995
Extension Cord	1.395
Graduate 6 Pad	3.595
Joystick SG Fighter	2.995
Mega Master Convertor	5.975
2 Remote Control 6 Bot.	7.675

JUEGOS

Advent. Batman & Robin	10.375
Aero the Acrobat	11.375
Aero the Acrobat 2	10.975
Aladdin	9.575
Andretti Racing	7.975
Animaniacs	5.975
Arch Rivals	4.575
Arrow Flash	4.575
Art of Fighting	5.975
Asterix	5.575
Asterix Mundo Maravilla	10.375
Asterix Power of Gods	9.575
ATP Tennis	10.375
Ball Z	4.975
Batman Return	4.575
Bloodshot	10.375
Bonanza Bross	4.575
Bonkers	7.975
Boogerman	11.375
Brutal	10.375
Bubba N'Stix	9.975
Bubble and Squeak	7.375
Bubsy II	7.975
Cannon Fodder	11.375
Captain Havoc	8.575
Castlevania New Generat	9.975
Chaos Engine	9.975
C.Barkley Shut Up'Jam	8.575
Chuck Rock II	7.975
Clayfighter	10.575
Combat Cars	6.975
Corporation	4.575
Correcaminos D.Demolition	10.375
Cyberball	3.375
Daffy Duck Hollywood	9.575
Dino Dini Soccer	8.975
Double Clutch	3.975
Double Dragon 3	3.975
Dr. Robotniks	7.375
Dragon Bruce Lee	9.575
Dragon Ball Z + Libro	10.975
Dune II: Battle Arrakis	9.575
Dynamite Headdy	8.975
Eart Worm Jim	11.575
Ecco the Dolphin	9.575
Ecco 2 (En Español)	9.575
El Libro de la Selva	9.575
El Rey Leon	10.375
Empire of Steel	4.575
Eternal Champions	3.575
F-1 Racing	9.975
F. Dizzy + Cosmic	3.975
Fatal Rewind	3.975
Fifa Internat. Soccer	7.375
Fifa Soccer '95	8.575
Gauntlet IV	4.575
George Forema's K.O.	3.975
Generation Lost	9.975
G.Gladiators + Mickey	6.575
Hardball '94	4.575
Hurricanes	7.575
Hypedunk Basketball	9.975
IMG Int. Tour Tennis	8.575
Indy Cars Mansell 2	8.575
International Rugby	4.575
Itchy & Scratchy	10.375
Jack Nicklaus Golf	3.975
James Bond 007	3.975
James Pond 3	4.575
Joe Montana '93	4.575
Jurassic Park Rampage	9.575
Kawasaki Superbike	9.575
Kick Off 3	10.175
Kid Chamaleon	4.575
King of the Monsters	4.975
Klax	3.375
La Rusa Baseball '95	11.9
Lawnmower Man	8.5
Lemmings 2	7.5
Los Pitufos	9.9
Lost Vikings	8.5
Lotus Turbo Challenge	4.5
Man Overboard Sinkors.	8.5
Marko's Magic Football	4.5
Mega Bomber Man	6.7
Mega Games (3 Juegos)	5.9
Mega Swiw	7.5
Mega Turrican	6.5
Mickey Mania	7.5
Micromachines	4.5
Micromachines 2	10.3
Mortal Kombat II	9.5
Mr. Nutz	8.9
Mutant League Football	4.5
Mutant League Hockey	7.5
NBA Jam Tournament	9.5
NBA Live '95	8.5
NHL Hockey '95	8.5
Nigel Mansell W.Champ.	9.5
Normy's Beach Baby	7.5
Page Master	9.5
Peeble Beach Golf	9.9
Pele Soccer 2	4.5
Pete Sampras Tennis	8.9
PGA Tour Golf III	8.5
Phelious	4.5
Pirates of DarK Water	7.3
Pitfall	6.9
Power Drive	8.5
Power Monger	4.5
Power Rangers	9.5
Prince of Persia	4.5
Probotector	5.9
Psycho Pinball	10.5
Puggsy	4.5
Radical Rex	4.9
Ranger X	7.3
Ren & Stimpy	6.5
Rise of the Robots	8.5
Ristar	9.5
Road Rash 3	8.5
Rock & Roll Racing	9.3
Rugby World Cup '95	8.5
Ryan Giggs W.C. Soccer	5.9
Samurai Shodown	9.5
Second Samurai	4.5
Shaq-Fu	7.3
Shinning Force (Rol)	9.5
Shinning Force 2 (Rol)	10.9
Shinobi 3	8.5
Skitchin	3.9
Smash TV	4.5
Soleil (Rol en Español)	9.5
Sonic & Knuckles	9.9
Sonic	3.5
Sonic 2	4.5
Sonic 3	10.9
Sonic Spinball	5.9
Space Harrier II	2.9
Sparkster	5.9
Speedball II	3.3
Spiderman	9.5
Stargate	10.57
Streets of Rage 3	10.37
Strider 2	3.97
Striker	9.57
Sunset Riders	8.57
Super Hydelide (Rol)	4.57
Super Kick Off	4.57
Super Street Fighter II	10.97
Syndicate	8.57
Talmits Adventure	3.975
Taz in Scape from Mars	9.975
Techno Clash	4.575
The Flintstones	10.975
The Incredible Hulk	4.575
The Story of Thor (Esp)	9.575
Tiny Toons All Sports	5.975
Toughman Contest	9.575
True Lies	10.975
Truxton	4.575
Urban Strike	8.575
Virtua Racing	11.575
Virtual Bart	7.375
Warlock	9.975
Warp Speed	3.975
W.C. Leader Board	3.975
Winter Olympics	4.575
Wiz'N Liz	4.575
World Cup Italia '90	4.575
World Cup USA '94	4.975
WWF Raw	9.175
Xenon 2	4.575
Zero the Kamikaze	10.975
Zero Tolerance	7.975

✂ RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

JUEGOS JAPONESES Y AMERICANOS ¡CONSULTANOS!

◆

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS

TE ENVIAMOS TU PAQUETE URGENTE.

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO. (PENÍNSULA Y BALEARES)

NOMBRE .... DNI..................................

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

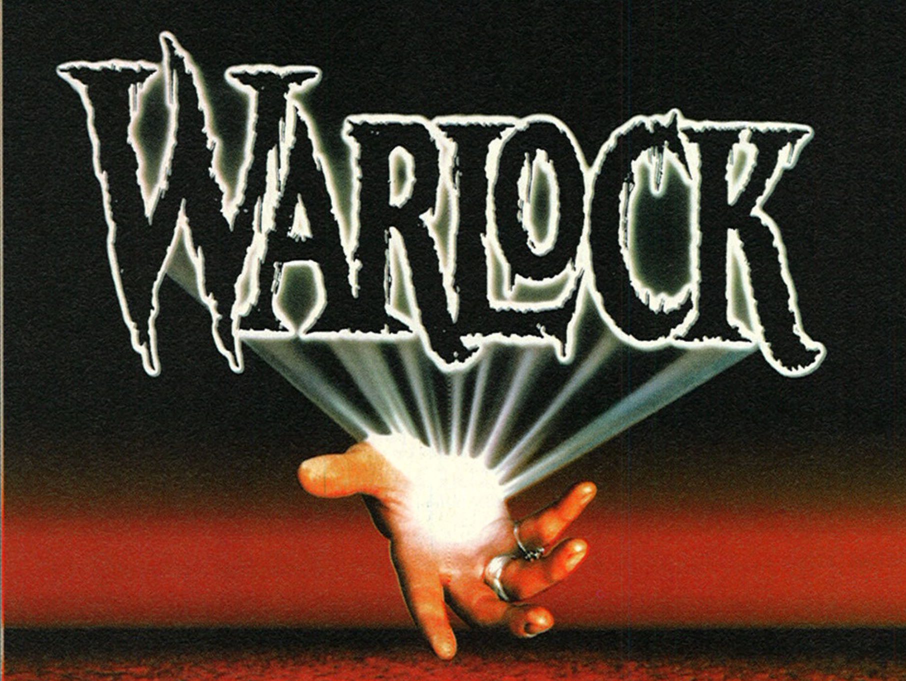
POBLACION .... C.P.........................

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

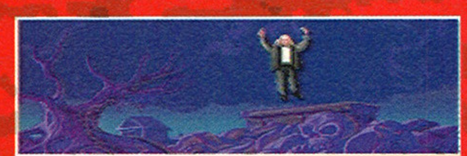
Envío por correo contrarreembolso, 290 pts.





ONCE EVERY MILLENIUM, WHEN THE SUN ALIGNS WITH THE MOON, DRUID GUARDIANS SUMMON

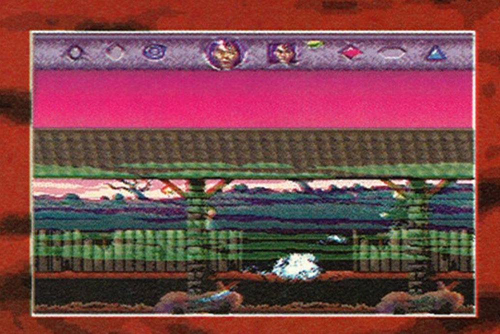








La estancia entre los druidas ha terminado. Ahora, deberéis partir hacia tierras y tiempos lejanos donde se oculta Warlock. El temible mago ha resurgido de sus cenizas con más poder que nunca, y con un único propósito: recuperar las runas místicas para instaurar la oscuridad en el corazón de todos los habitantes de la Tierra.



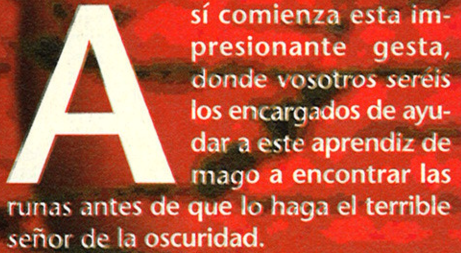
Las enseñanzas de los druidas pueden ser vitales para acabar de una vez por todas con el temible Warlock.



La animación del protagonista de esta aventura es realmente impecable. Todo un prodigio de calidad.







Así comienza esta impresionante gesta, donde vosotros seréis los encargados de ayudar a este aprendiz de mago a encontrar las runas antes de que lo haga el terrible señor de la oscuridad.
Comenzaréis la aventura en un lugar apacible y soleado que repentinamente será invadido por las tinieblas. Este será el primer indicio de que Warlock ha vencido a la muerte. A partir de ese momento, cada vez que el nigromante aparezca en pantalla el peligro será una constante ya que destrozará los puentes, convertirá en bestias del averno a perros inofensivos, y en muertos vivientes a estudiantes de la biblioteca. Y estamos solo en el principio de esta odisea. Las habilidades del protagonista para contrarrestar los poderosos ataques de su enemigo se reducen

CON LA MUERTE EN LOS TALONES



1.- CALAVERA: Destruye todos los enemigos que hay en escena.
2.- BRUJULA: Os traslada al lugar donde encontrasteis ese ítem.
3.- PIEDRA: Crea plataformas para llegar a lugares inaccesibles.
4.- PIRAMIDE: Sirve de protección ante los ataques enemigos.
5.- LUZ: Cada uno de esos círculos luminosos contiene una vida.























FASE 2




ENERGIA VITAL

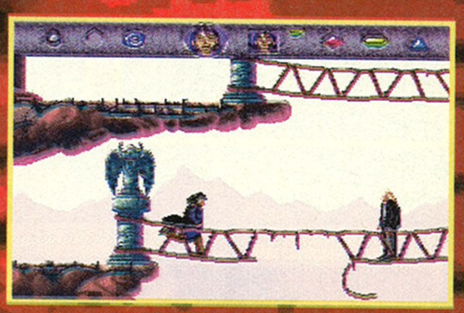


Cada vez que el protagonista del juego atrape una pócima o una vida, su nivel de energía aumentará bastante. De lo contrario, el pobrecillo se quedará en los huesos.

a correr, a saltar y a emplear un haz de luz legado por los druidas. A lo largo del juego, el personaje estelar podrá ir recogiendo numerosos ítems que aumentarán su poder de ataque, regenerarán su energía o le permitirán realizar magias para alcanzar lugares inaccesibles. También existen algunos objetos que ofrecen la posibilidad de retornar a un punto de partida, para huir del agobio provocado por la masiva presencia de enemigos en los alrededores.

WARLOCK es un juego difícil de clasificar. El entorno y la ambientación nos remiten a títulos como DEMON'S

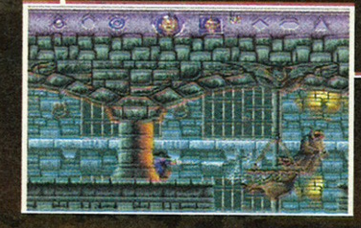
WARLOCK



El mago Warlock ha resurgido de sus cenizas, y ahora sólo tiene un único objetivo: obtener las piedras mágicas para instaurar la oscuridad en el corazón de todos los mortales.




FASE 3

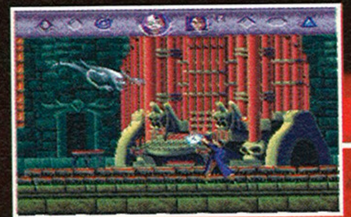






FASE 4






FASE 5

FASE 6






l a s r u n a s



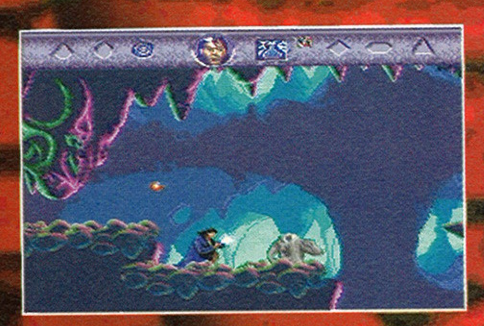
El joven aprendiz de brujo, con vuestra inestimable ayuda, debe recoger las seis runas mágicas antes de que el temible Warlock las encuentre. Una vez conseguida esta misión, se restaurará el reino de la luz en todo el planeta. Así, la oscuridad será desterrada para siempre y las tinieblas no envolverán más a los humanos.

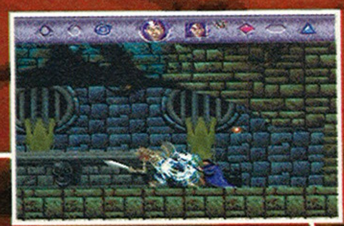






CREST o ACTRAISER, pero la técnica utilizada para la animación del protagonista nos recuerda al clásico de Jordan Mechner, PRINCE OF PERSIA, al mismísimo FLASHBACK y, sobre todo, a NOSFERATU. En este último título, un personaje animado por rotoscopia se desenvuelve en un mundo tenebroso repleto de seres de ultratumba y





FASE 7

FASE 8








FASE 9





FASE 10

FASE 11











un sinfín de trampas mortales, con una ambientación impresionante.

El aspecto más destacable de **WARLOCK** no podía ser otro que la animación del protagonista, impecable en todo momento. Sin embargo, los fondos de los escenarios son sobrios y algunos no se encuentran a la altura de un juego para 16 bits. Si además tenemos en cuenta que apenas hay tres planos de scroll para las fases que transcurren en el exterior y dos para las cuevas y castillos, nos encontramos con un apartado gráfico que podía haber mejorado notablemente. Por otro lado, las melodías que adorzan las aventuras del aprendiz de brujo a lo largo del cartucho son verdaderamente exquisitas, y contribuyen a crear un ambiente tétrico que nos envuelve en la acción de principio a fin. Los responsables de este lanzamiento para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** no han sabido explotar una sensacional idea. De este modo, lo que podía haber sido un juego espectacular se ha quedado en un producto de calidad aceptable, aunque sin garantías suficientes para superar a otros títulos del género ya existentes en el mercado.

R. DREAMER







ACCLAIM
WHITE TEAM
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 11
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

G R A F I C O S

▲ Una animación impresionante para el protagonista de la aventura.

▼ Scroll mejorable y algunos escenarios demasiado sobrios y simples.



M U S I C A

▲ Las melodías son tétricas y contribuyen a aumentar el ambiente tenebroso de los escenarios. Además, cada fase cuenta con su propia melodía.



S O N I D O F X

▲ Arañas, gritos de espanto y gemidos son una constante en el juego.

▼ Algunos efectos sonoros no resultan demasiado realistas.



J U G A B I L I D A D

▲ La ambientación es perfecta y te envuelve durante la aventura.

▼ Una dificultad agobiante puede provocar el abandono definitivo.

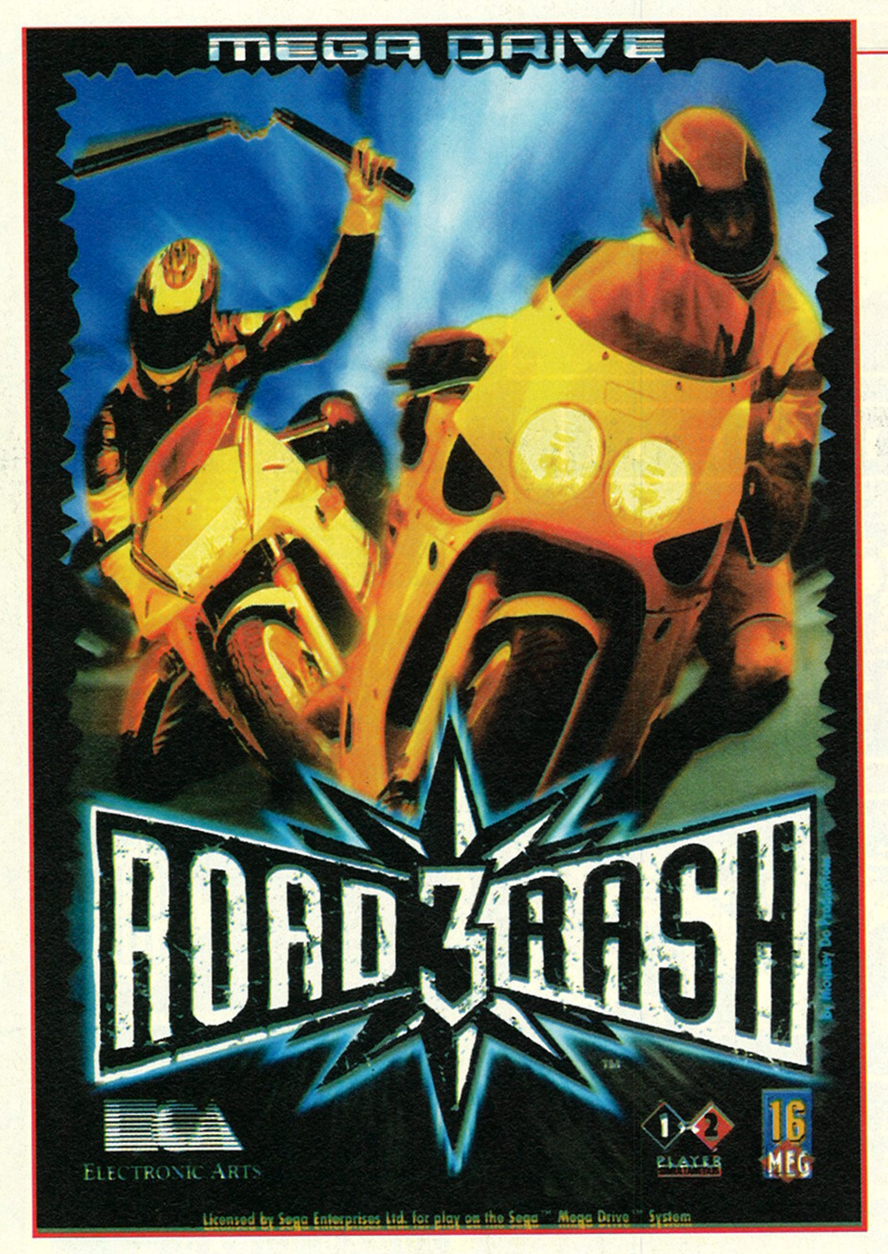


GLOBAL

82

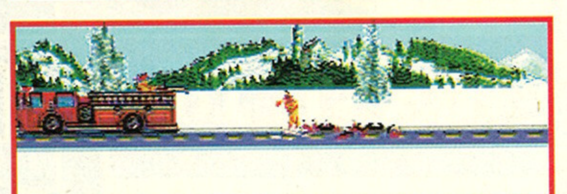
WARLOCK es una alternativa para todos los fieles seguidores del género swords and sorcery. Sin duda, con este título la diversión está asegurada. Sin embargo, resulta evidente que hay títulos en el mercado que lo superan en todos los aspectos. Sólo es necesario nombrar algunos ejemplos como DEMON'S CREST, ACTRAISER o el propio NOSFERATU.

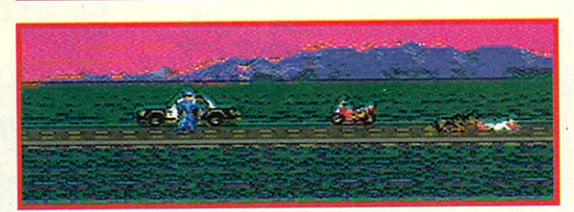
TRES EN LA CARRETERA







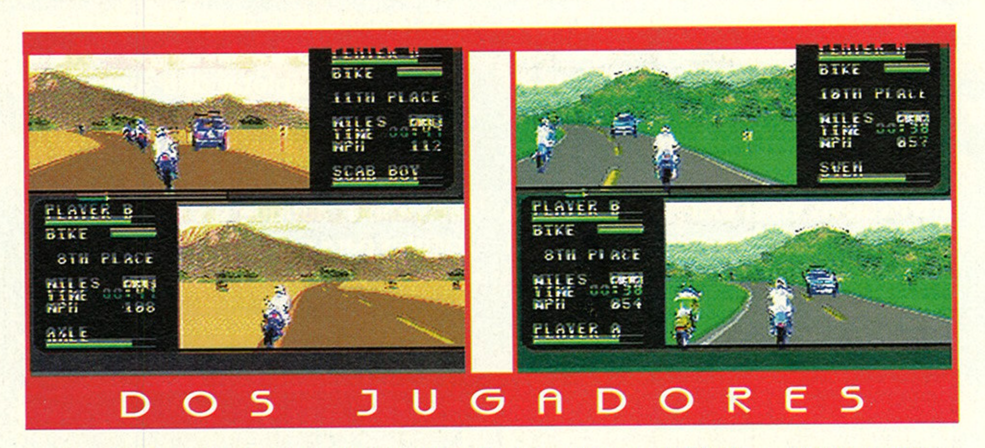






Confirmando el popular dicho de que no hay dos sin tres, la prolífica compañía Electronic Arts lanza ahora al mercado español la tercera entrega del mítico ROAD RASH para la consola Mega Drive.

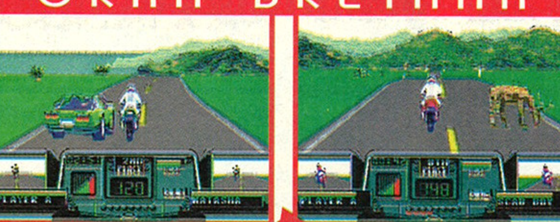
La saga sigue siendo, a juicio de usuarios y crítica, lo mejor que han creado los norteamericanos para los 16 bits de **Sega** a lo largo de su dilatada carrera. Este nuevo reto motociclístico cuenta con un número importante de novedades aunque, en líneas generales, el esquema de juego es prácticamente el mismo que conocimos en sus antecesores. Los recorridos ya tradicionales de Sierra Nevada o Pacific Coast han sido sustituidos por otros escenarios tan sugerentes como Alemania, Brasil o Etiopía. Estos cambios de localización

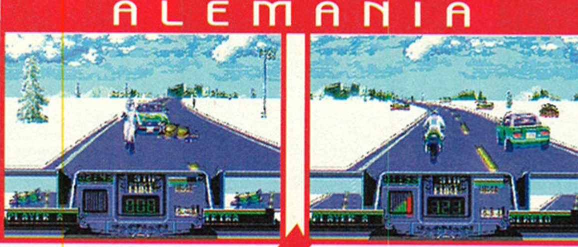


La opción para dos jugadores, además de varias modalidades, cuenta con la misma velocidad y con numerosos elementos (decoración, escenarios, vehículos, oponentes y passwords)del modo individual.



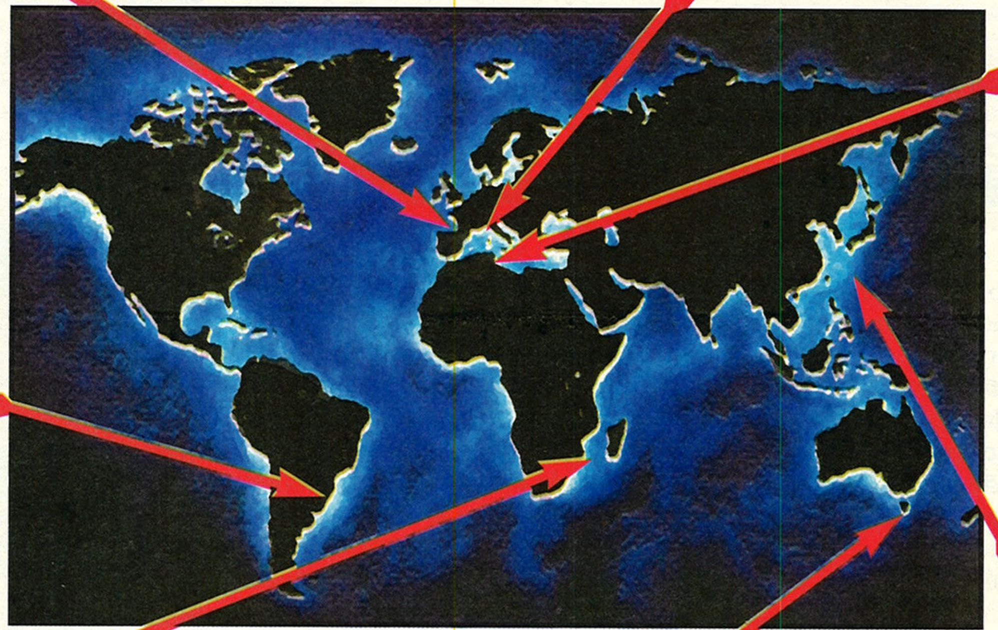




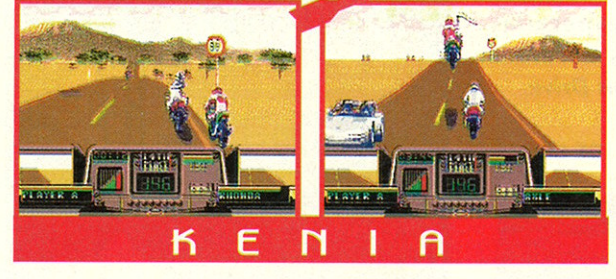


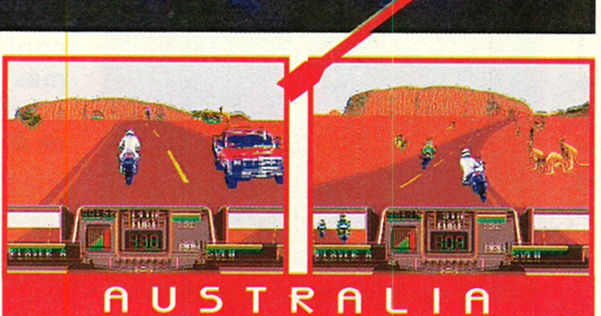
CIRCUITOS



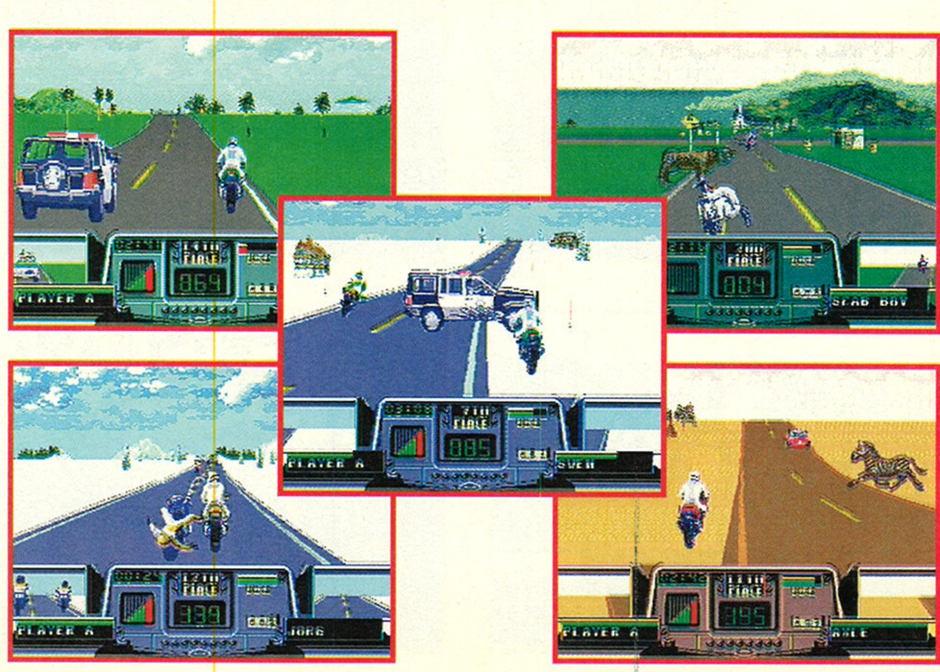








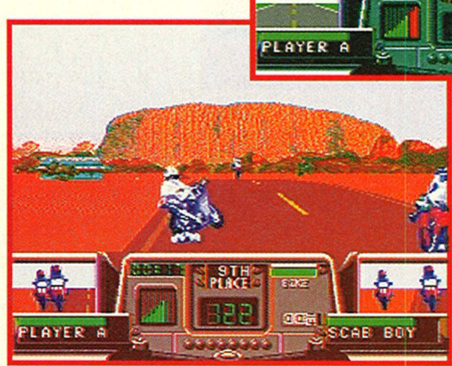
suponen un profundo cambio en la imagen que teníamos de **ROAD RASH.** Así, el verde predominante en la saga se alternará con paisajes nevados e incluso con una fase nocturna como la de Japón. Por otro lado, en el aspecto gráfico también encontraremos una presencia mayor de obstáculos -móviles y estáticos- que añaden una importante dosis de emoción. Coches patrulla, helicópteros, perros sin dueño, ciervos despistados, transeúntes sin sentido común, toda la fauna motorizada de la Nacional IV y quince pilotos suicidas se reparten a lo largo de las sinuosas carreteras para amargarnos la existencia. Todos estos elementos y la velocidad extrema acostumbrada nos obligarán a emplear una dosis extra de habilidad, y a per-



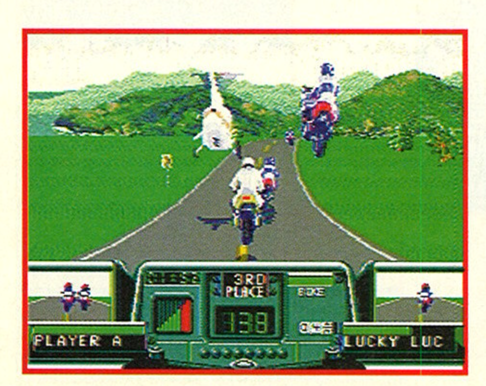


manecer atentos en todo momento a lo que ocurre tanto dentro como fuera de la carretera.
Entre las novedades más interesantes está la posibilidad de mejorar algunos aspectos técnicos (motor, neumáticos o suspensión) de nuestra montura, y la incorporación de un nuevo arsenal en el que destacan la porra eléctrica o las efectivas bombas de mano. Aunque no puedan considerarse como novedad absoluta, ya que estaban en la segunda parte, se ha incluido una nueva serie de secuencias de fin de carrera, llenas de humor y simpatía.
La opción de dos jugadores simultáneos también presenta un aspecto más atractivo y la misma velocidad que el modo individual. Por lo demás música cañera, sonido efectivo y toda la velocidad que uno pueda aguantar en una de las continuaciones más esperadas por los usuarios de ***Mega Drive***.

DE LUCAR











ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ DINERO
NIVELES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 88
▲ Nuevos recorridos, mejores digitalizaciones de imágenes y una asombrosa gama de detalles.
▼ Los colores no son nada brillantes.

MUSICA 80
▲ Amplio repertorio de melodías con mucho ritmo y aparatosa orquestación.
▼ Demasiado estridentes en la gran mayoría de los casos.

SONIDO FX 87
▲ Sonido de motor convincente, voces digitalizadas y algunos efectos de cierto mérito.
▼ Los motores más potentes suenan a rayos.

JUGABILIDAD 91
▲ La jugabilidad tradicional con un componente de riesgo mucho mayor y una cierta mejora en el modo de dos jugadores simultáneos.

GLOBAL 89
La compañía norteamericana Electronic Arts introduce en esta tercera entrega algunas mejoras interesantes -y otras un tanto anecdóticas-, manteniendo el esquema fundamental y el nivel de emoción de sus antecesores. Bueno y divertido, aunque seguimos prefiriendo la primera parte. Sin duda, emoción a raudales en esta nueva entrega de ROAD RASH.



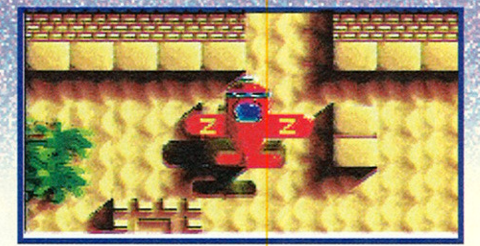
ORIGINAL POR SISTEMA





A pocos os sonará el nombre de la compañía System 3. Este hecho resulta lógico, teniendo en cuenta que PUTTY SQUAD es su tercera producción en el campo de las consolas. Sin embargo, su historia se remonta nueve años atrás.







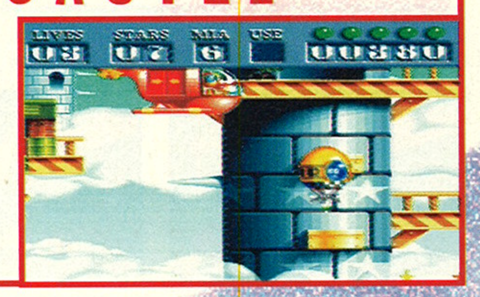


Era el tiempo de expansión de las empresas dedicadas a la programación de software para microordenadores. Las compañías pequeñas se unían para luchar contra las grandes industrias. Fue entonces cuando **Activision**, **Lucas Film Games**, **Electric Dreams** y **System 3** fusionaron sus fuerzas para crear un holding de distribución. **System 3** era la responsable de los más extraños y variopintos juegos. Títulos como TWISTER o INTERNATIONAL KARATE empezaban a ser populares entre los usuarios, y disfrutaban de una estupenda acogida en los medios especializados. En Occidente existía una fascinación por todo lo oriental, y **Durell** se transformó en la primera compañía que realizaba un juego con un ninja de protagonista. Su nombre era SABOTEUR. Entonces **System 3** realizó THE LAST NINJA, una aventura tridimensional que obtuvo un gran éxito y que ten-



CLOUD CASTLE







LOWER KLUD



dría tres entregas más. A lo largo de los años muchos fueron los títulos que engrosaron la lista de esta empresa: MYTH, DOMINATOR, TUSKER ,IK+. Pero ninguno tan original como SILLY PUTTY, un arcade de plataformas en el que su camaleónico personaje podía realizar todo tipo de acciones.
Este título fue el primero que **System 3** llevó al campo de las consolas, realizando una fantástica versión para ***Super Nintendo*** que se llamaria **SUPER PUTTY**. Su éxito impulsó una continuación con el nombre de **PUTTY SQUAD**. Las diferencias entre este título y su antecesor son variadas, y estriban principalmente en su desarrollo. La estructura de los niveles ha pasado de ser completamente lineal a tener un mapeado laberíntico, en el que

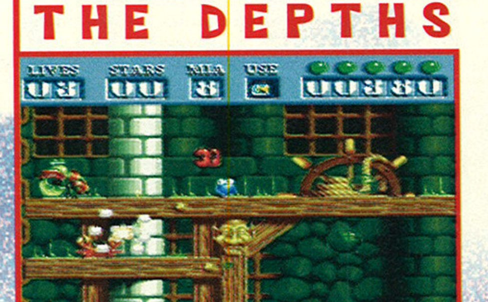
NIGHT FLIGHT



IDOLOS



THE DEPTHS OF DESPAIR





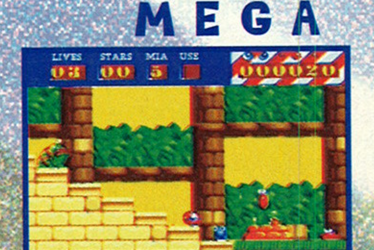
IGUALES PERO DISTINTOS

SUPER NES



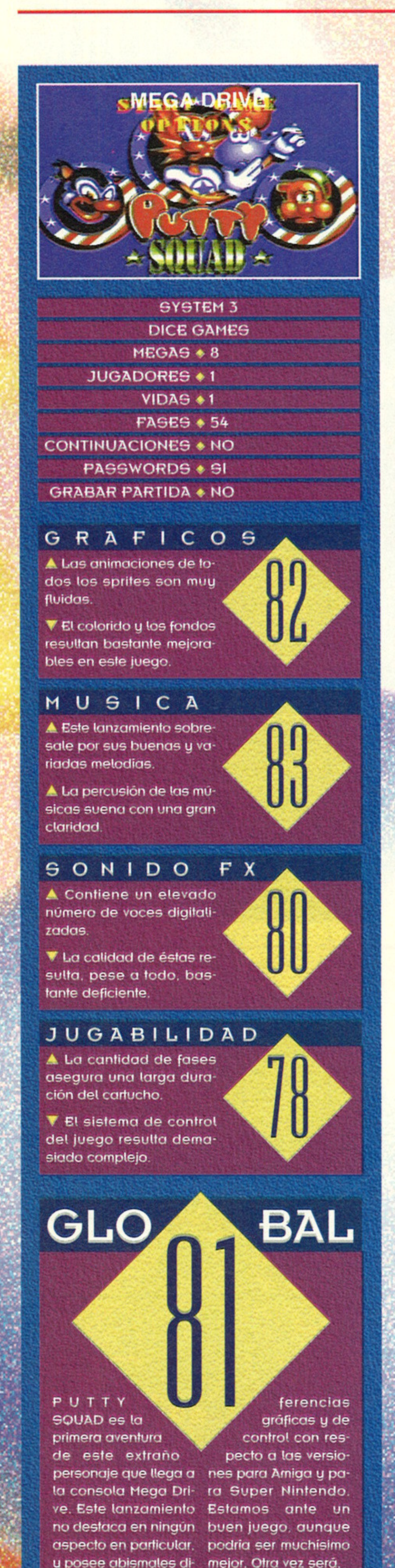


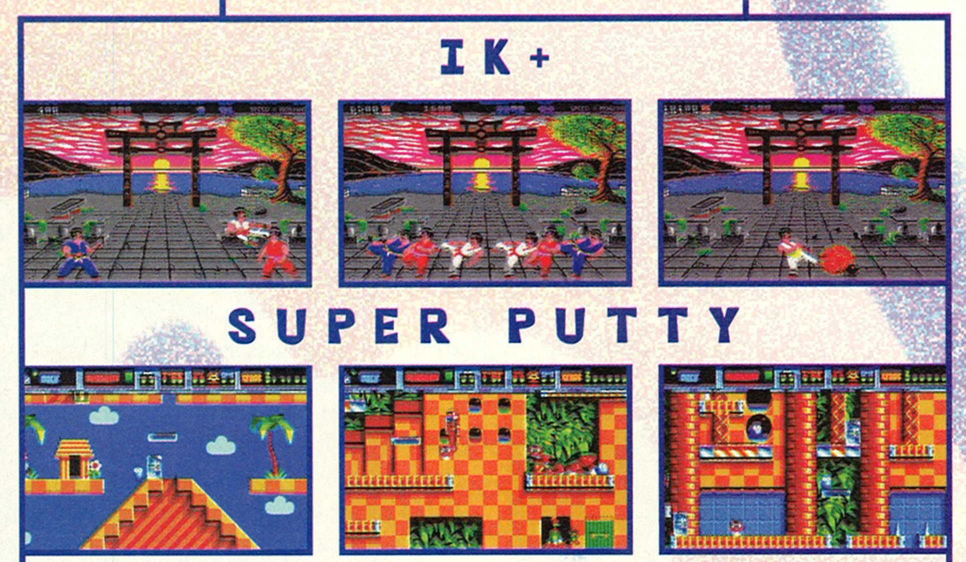
MEGA DRIVE





La versión para Mega Drive ha sido lavada con un detergente que no conserva los colores, mientras que el lanzamiento para Super Nintendo fue lavada con Elfcolor ¿Notáis la diferencia?





Esta compañía, con sede en Middlesex (Inglaterra), lleva casi diez años en funcionamiento. He aquí dos de los títulos mas representativos de su trayectoria: la primera aventura de Putty e INTERNATIONAL KARATE PLUS, primer simulador de lucha con tres jugadores simultáneos que fue el segundo programa de Archer Mclean, creador de DROPZONE.



nos será bastante difícil localizar a los familiares que deberemos rescatar. Nuestro personaje puede utilizar diversos items como armas, escudos o vehículos, aunque el objetivo sigue siendo el mismo: rescatar a todos los *putties* y encontrar la salida. En el apartado gráfico destacar la perfecta conversión ***Super NES*** realizada por los programadores de la versión para ***Amiga***, que conserva todo el colorido y la brillantez de sus decorados. Esta cualidad no se produce en ***Mega Drive***, donde la paleta empleada es de lo más triste que hemos visto en los últimos tiempos, aparte claro está de la censura gráfica practicada a todos sus decorados.

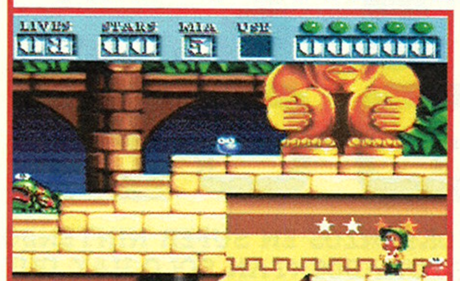


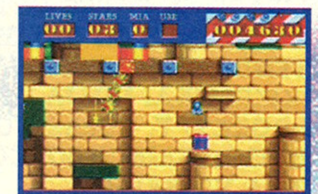
La animación es igual en todas las versiones, aunque en ***Mega Drive*** se ha reducido el tamaño de los *sprites* considerablemente. Las músicas son buenas en los dos casos. En **Super Nintendo** Richard Joseph ha creado una partitura original de gran brillantez, mientras que en los 16 bits de **Sega** se ha optado por adaptar las músicas de ***Amiga***. Un punto importante en este arcade lo ocupan las digitalizaciones de sonido, que son de una gran calidad en ***Super NES*** e indescifrables

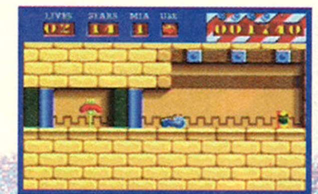





THE TOMB OF KING PHUT

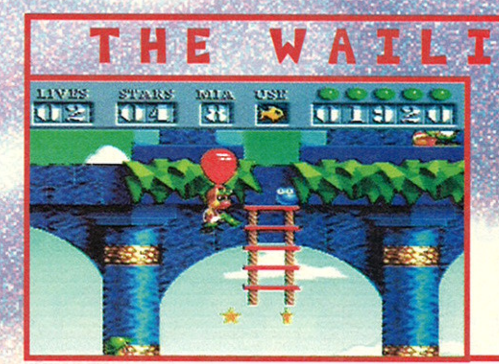






THE WAILING TOWER




en ***Mega Drive***. Además, la cantidad de acciones que debe realizar el personaje requiere la utilización de todos los botones posibles. En ***Super NES*** emplearemos la totalidad de los pulsadores, cuyas funciones se han distribuido con inteligencia facilitando el control. En ***Mega Drive*** el equipo de programación, anclado en el Paleolítico, insisten en utilizar dos botones para desarrollar las mismas acciones que en ***Super NES*** (donde son imprescindibles seis). Gracias a esta chapuza técnica, al intentar determinados movimientos veremos con asombro otro distinto. **PUTTY SQUAD** es divertido y jugable, incluso en ***Mega Drive*** pese a sus deficiencias técnicas.

THE PUNISHER

WIZARD FROZEN GARDEN






	SYSTEM 3
	SYSTEM 3
MEGAS	12
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	54
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El colorido y la realización de los decorados de este título.

▲ Las animaciones del personaje central son extraordinarias.



MUSICA

▲ Las marchosas melodías imprimen gran dinamismo al desarrollo del juego.

▼ Todas las melodías resultan demasiado similares.



SONIDO FX

▲ El doble de digitalizaciones que en la versión para Mega Drive.

▲ Los efectos se escuchan con una enorme claridad.



JUGABILIDAD

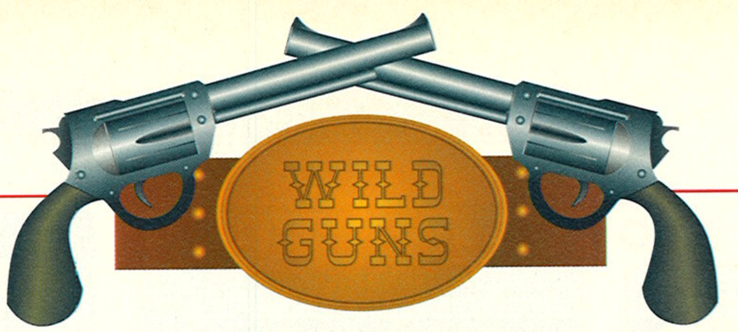
▲ El sistema de control es soberbio, utilizando todos los botones del mando con una gran inteligencia.

▼ El número de passwords resulta escaso.



GLOBAL 90

Los programadores de la versión original para Amiga han sido los encargados de realizar la conversión para Super Nintendo, y las diferencia con la entrega para la consola Mega Drive son abismales. PUTTY SQUAD es, sin duda, el mejor lanzamiento de todos los protagonizados por extrañas criaturas. Es un título absolutamente recomendable.



SIN PERDON



A PESAR DE QUE SUS COMIENZOS EN SUPER NINTENDO NO FUERON MUY AFORTUNADOS (TAN SÓLO HAY QUE RECORDAR EL LASTIMERO SPANKY'S QUEST), NATSUME SE HA GRANJEADO EN ESTOS ÚLTIMOS AÑOS LA CONFIANZA Y LA ADMIRACIÓN DE LOS USUARIOS DE LOS 16 BITS DE NINTENDO GRACIAS A TÍTULOS DE LA CALIDAD DE LA SAGA KIKIKAIKAI NINJA (EN OCCIDENTE LLAMADA POCKY & ROCKY) Y, SOBRE TODO, POR EL SOBERBIO NINJA WARRIORS AGAIN (AQUÍ CONOCIDO SIMPLEMENTE COMO NINJA WARRIORS).

Pues bien, tras producir la última adaptación del clásico de la compañía **Taito**, este excelente grupo de programación se ha propuesto revolucionar el mercado de los *shoot´em up* para ***Super Nintendo*** con **WILD GUNS**, un soberbio cartucho que retoma el desarrollo de toda una leyenda de los salones recreativos: CABAL.

Como todos recordaréis, la mecánica de CABAL era tan sencilla como apasionante. Controlando un soldado de élite debíamos acabar con todos los enemigos que nos aparecían en pantalla, procurando esquivar en todo momento el impacto de sus balas y granadas. A pesar de que la idea



no resultaba nada original (era una mezcla de OPERATION WOLF y las fases en 3D del CONTRA de **Konami**), CABAL se convirtió pronto en una de las recreativas más populares de la historia debido a su sencillez y a la tremenda adicción que generaba la posibilidad de acabar a balazos con todo: casas, faros marítimos, aviones, tanques o divisiones enteras de soldados.

Este dato hizo que CABAL fuera, junto con el TETRIS de **Atari** y el PANG de **Mitchell**, la máquina más solicitada no sólo en los salones recreativos, sino también en bares, cafeterías y en locales públicos en general.

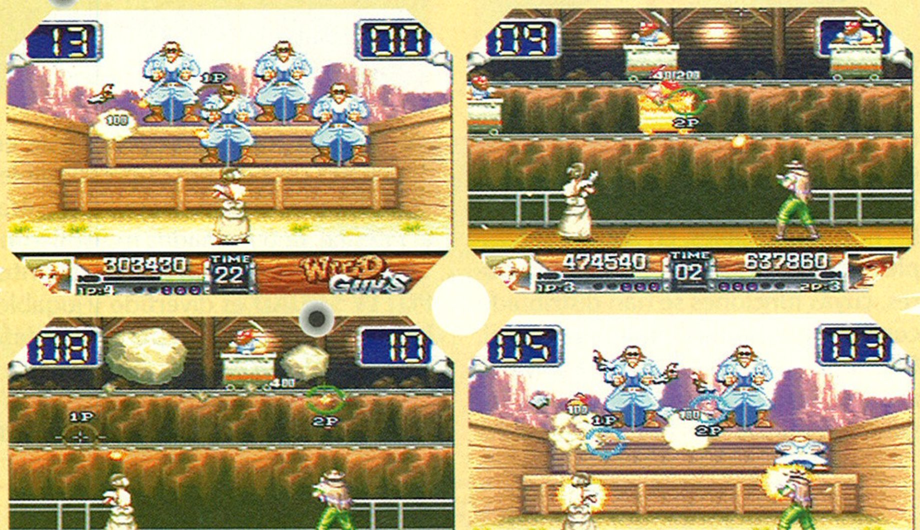






BONUS

POR UN PUÑADO DE DOLARES



TRAS SUPERAR DOS FASES, WILD GUNS NOS INVITARA A PARTICIPAR EN UNA DELIRANTE FASE DE BONUS CUYA PRINCIPAL RECOMPENSA SON LOS PUNTOS Y UNAS CUANTAS SACAS DE ORO QUE NUNCA VIENEN MAL.











Los responsables de **Natsume**, conscientes de la tremenda carga adictiva de este clásico y en vista de que no existía en consola ninguna adaptación de este juego o sucedáneo (con la excepción del NAM'75 para *Neo Geo*), ha tomado el desarrollo de CABAL y lo ha trasladado a un entorno fantástico que mezcla elementos futuristas con otros del salvaje Oeste. Este lanzamiento sigue la más pura tradición BRAVESTARR, y todo ello con unos gráficos de caerse de espaldas y un sonido de película.

Al mando de Clint o Anne (tú eliges) tendrás que limpiar el Oeste de la peor escoria, usando para este fin las dos únicas armas disponibles: tu valor y un Winchester Peacemaker Turbo R capaz de arrasar con todo lo que aparezca en pantalla. Si lo deseas podrás acompañarte de un amigo para enfrentaros juntos a la peor plaga de pistoleros que jamás ha asolado el planeta. Visitarás los lugares más inhóspitos y los parajes más peligrosos, recorrerás las llanuras a bordo de un tren destrozando los vehículos enemigos, penetrarás en lo más profundo de una mina de silicio mientras eliminas a los mineros con la culata de tu Winchester. Sin duda, la compañía **Natsume** no ha descuidado ni un solo detalle para que el jugador pueda disfrutar a lo largo de las seis fases del juego de lo mejor y lo peor del lejano Oeste. Estamos en presencia de un soberbio cartucho que viene dispuesto a convertirse rápidamente en todo un clásico.

Técnicamente **WILD GUNS** es todo un bombazo. Al perfecto colorido de todo el juego y a la gran animación de sus personajes, hay que añadirle el elevado grado de minuciosidad y detalle con que **Natsu-**









PERSONAJES
LA BELLA Y EL BESTIA



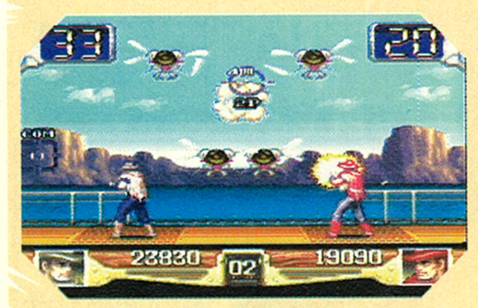


TANTO SI DECIDES AFRONTAR ESTA AVENTURA SOLO O ACOMPAÑADO DE UN AMIGO, TE ESPERA LA DIFICIL ELECCION DE ELEGIR UNO DE LOS DOS PERSONAJES QUE OFRECE WILD GUNS. CLIFF ES UNA MALA BESTIA, FORJADA EN MIL LUCHAS CONTRA CUATREROS Y TIENE UNA POTENCIA DE DISPARO INIGUALABLE. POR EL CONTRARIO, ANNE ES CONOCIDA POR SU AGILIDAD, UNA CARACTERISTICA BASICA PARA ESQUIVAR CON EXITO LOS DISPAROS DE SUS ENEMIGOS.

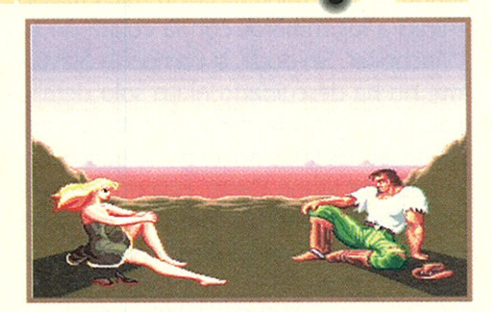




VERSUS
DUELO BAJO EL SOL




PARA REGOCIJO DE LOS AMANTES DE LA COMPETICIÓN Y MAS CONCRETAMENTE DEL PIQUE CON AMIGOS, HERMANOS Y DEMÁS FAMILIARES, LA COMPAÑÍA NATSUME HA DISPUESTO UNA TREPIDANTE OPCIÓN. EN ELLA PODRÁN COMPETIR UNO O DOS JUGADORES PARA VER QUIEN CONSIGUE HACER MÁS DIANAS EN UN TIEMPO DETERMINADO.



me ha dotado a cada uno de los escenarios que componen el juego. Al contrario que en OPERATION WOLF o LINE OF FIRE, los programadores no se han conformado con que podamos pulverizar a balazos una o dos cosas. En **WILD GUNS** todo está sujeto a la más absoluta destrucción: los cristales, las paredes de las casas, los carteles, las botellas, las lámparas, las mesas, las tuberías, las sacas de oro o la chapa de los tanques enemigos. En definitiva, presenciaremos ante nuestros atónitos ojos todo un festival de aniquilamiento, amenizado por maravillosas melodías de western con toques tecno. Por último, y para poner la guinda a este maravilloso pastel, se ha dotado a este lanzamiento de un interesante modo versus para uno o dos jugadores. Con este título **Natsume** se reafirma como uno de los mejores grupos de programación para los 16 bits de **Nintendo**. Unos genios que lo mismo utilizan la mitología japonesa para crear los *shoot´em ups* más graciosos y desmadrados, reviven viejos éxitos de los arcades o crean maravillas tan divertidas como **WILD GUNS**.

NEMESIS



TITUS	
NATSUME	
MEGAS	8
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 93
Una auténtica maravilla gráfica en la que el perfecto uso del color sólo se ve superado por la animación de los sprites y los detallados escenarios.

MUSICA 91
Acertadas y sobresalientes mezclas de música country y western con toques tecno que ambientan este sensacional juego al máximo.

SONIDO FX 85
Correctos y para nada ensordecedores, lo que permite disfrutar aún más de las melodías de este título. Cumple perfectamente su cometido.

JUGABILIDAD 94
Su punto fuerte. Si con un jugador WILD GUNS es fantástico, con dos la cosa llega al desmadre. Uno de los juegos más increíbles que recordamos.

GLOBAL 92
Si disfrutaste en tus años mozos con el espléndido CABAL, con WILD GUNS llegarás al borde de la locura. Este lanzamiento tiene todos los ingredientes necesarios para alcanzar el éxito más absoluto. WILD GUNS para los 16 bits de la compañía Nintendo es bonito, jugable, divertido y emocionante. Lo tiene todo para convertirse en todo un clásico.

CD-i GAMES

MAD DOG McCREE™

AND THE PEACEKEEPER REVOLVER™

SHOOTING GAME

Con la reciente salida al mercado de la versión en castellano del excitante juego Mac Dog McCree, **SUPER JUEGOS** y Philips te obsequian con 10 estupendos packs de Mac Dog McCree que incluyen el juego (en castellano), una pistola y una estrella de Sheriff, entre otras cosas.

Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que mandar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Mayo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista **SUPER JUEGOS**. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Mac Dog"

THIS GAME COMES EQUIPPED WITH THE PEACEKEEPER REVOLVER FOR THE *REAL* ARCADE EXPERIENCE.

NOMBRE:	APELLIDOS:	
DOMICILIO:	POBLACION:	
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:

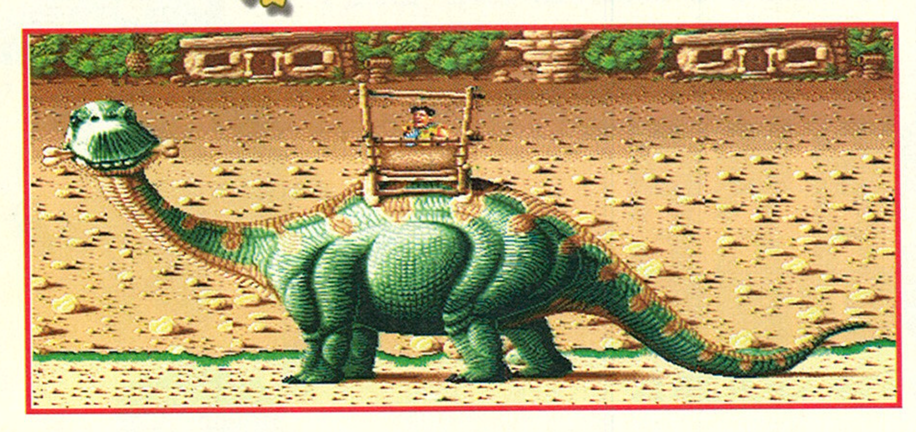
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Acepto recibir información sobreproductos Philips



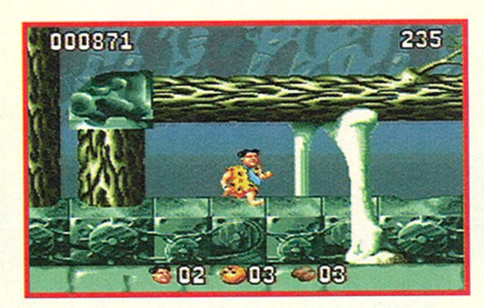





TE QUEDARAS DE PIEDRA



Ocean se ha especializado en lanzar títulos que pueden destrozar los nervios de cualquier jugador. En esta ocasión la compañía británica vuelve a deleitarnos con un cartucho para los 16 bits de Nintendo, que peca de una excesiva dificultad.





Ocean ha conseguido un hito que no se recordaba en ninguna otra productora de videojuegos: rizar el rizo y conseguir que sus juegos sean conocidos en el mundo por lanzamientos cuya dificultad resulta excesiva. MR. NUTZ, ADDAMS FAMILY 2, JURASSIC PARK 2 o el propio **THE FLINTSTONES**, sin olvidarnos del resto de producciones de la compañía, constituyen unas magníficas pruebas de esta afirmación. La cuestión está en que de muy poco nos sirve que un juego tenga unos gráficos espectaculares, unas animaciones maravillosas y un mapeado extenso cuando contamos con muy pocas posibilidades de ver todos sus niveles. Todo ello pese a que, como en el título que nos ocupa, contemos con la siempre bienvenida opción de passwords.

THE FLINTSTONES, como habréis supuesto, es la adaptación para la consola *Super Nintendo* del filme producido por Steven Spielrock hace escasamente un año. En ella, John Goodman y Rick Moranis encarnaban, respectivamente, a Pedro Picapiedra y Pablo Mármol, los carismáticos personajes creados por **William Hanna** y **Joseph Barbera**. El resultado entonces no fue excesiva-



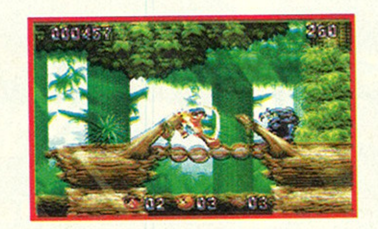


SUPER NINTENDO



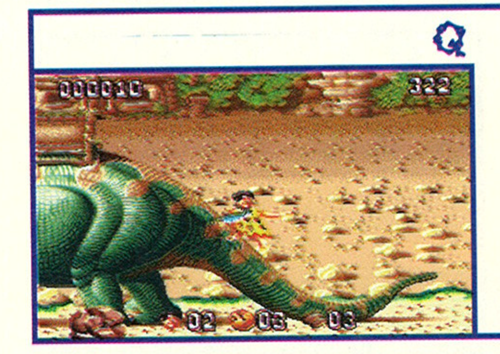






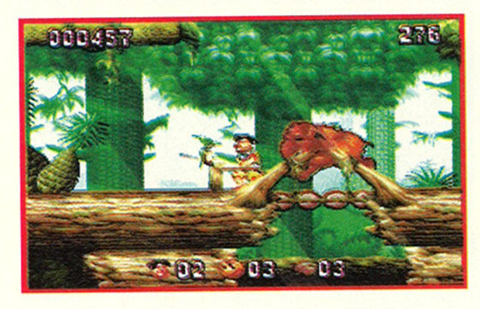


QUARRY













INTRO









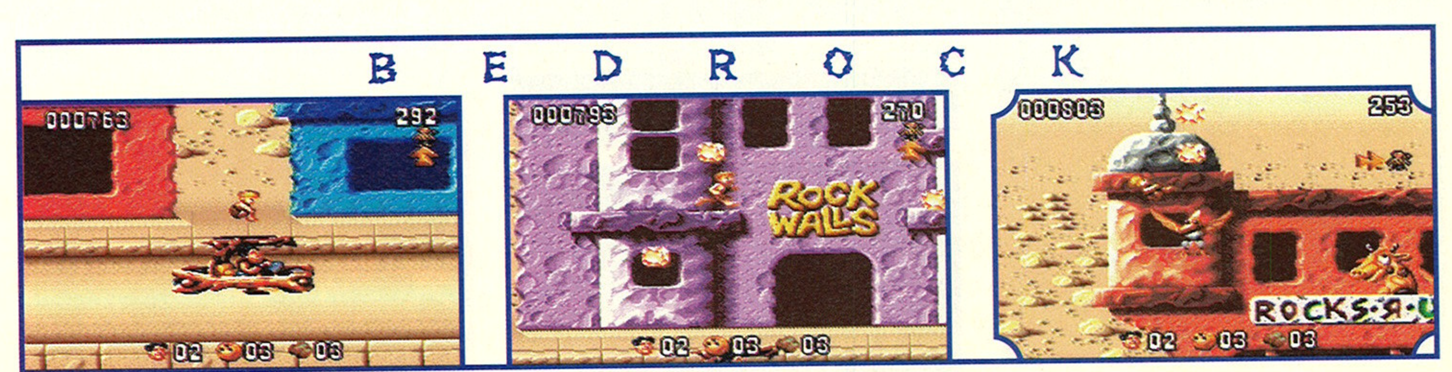


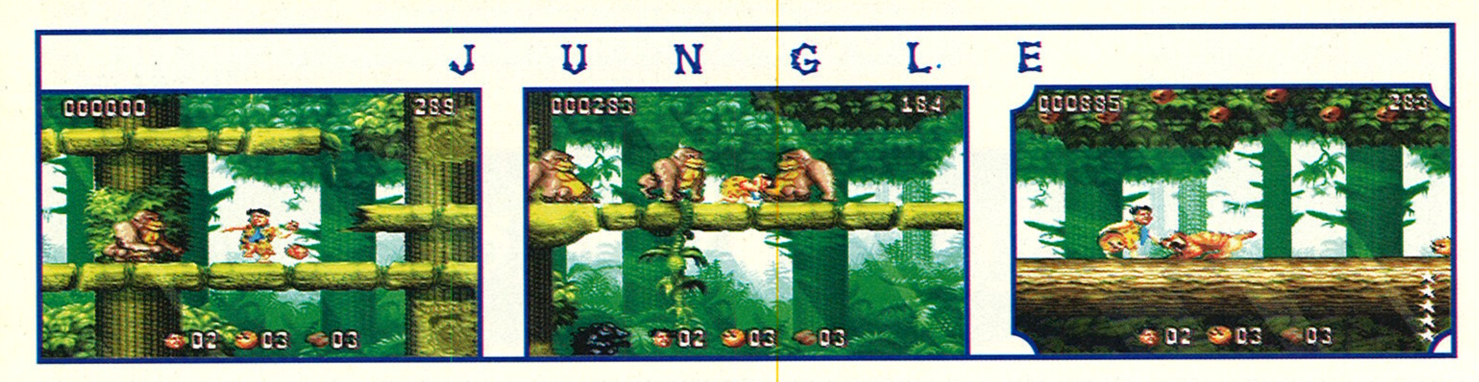


mente satisfactorio, destacando únicamente los magníficos efectos especiales de la película. Sin esta realización jamás se podría haber recreado, con tanta fidelidad, la esencia de la serie original. Para conseguir tan deseado espectáculo cinematográfico se contó con la inestimable ayuda de la **Industrial Light & Magic** y, cómo no, del talonario del magnate Steven Spielberg.

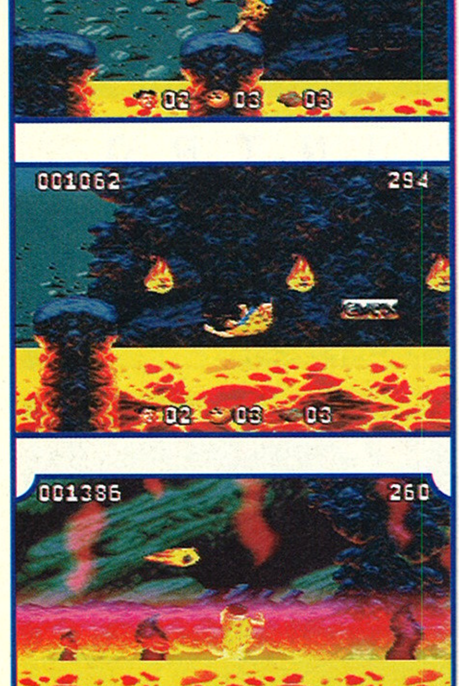
El juego se encuentra dividido en cinco fases, con sus respectivos subniveles. Pedro, que será el personaje al que controlaremos durante todo el juego, deberá encontrar únicamente la salida, a excepción de un par de fases en las que tendremos que enfrentarnos al típico enemigo de final de fase. Este personaje será tan difícil de eliminar, como el juego de concluir. Gráficamente, el lanzamiento da lo mejor de sí mismo, inundando cada uno de sus cinco niveles con decenas de planos de *scroll* y degradados que

BEDROCK









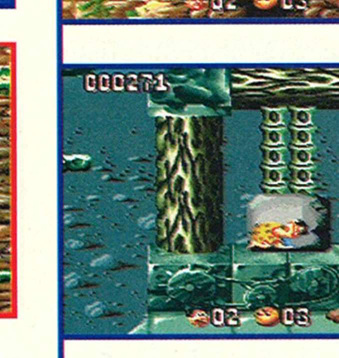








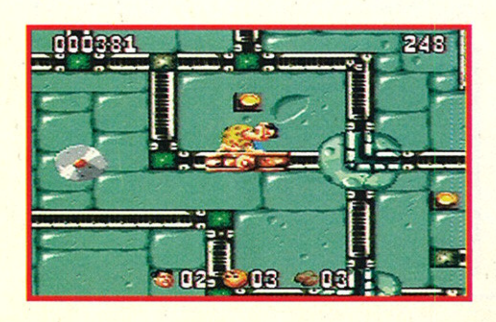






sólo la consola ***Super Nintendo*** es capaz de generar. Mientras tanto, el resto de sistemas de 16 bits se deben conformar con presentar esperpénticas tramas de fondo. Como dato a destacar decir que la pantalla inicial, en la que Pedro aparece sobre el dinosaurio con el que trabaja, es un auténtico deleite para los ojos, tanto por el impresionante tamaño del dinosaurio como por la indecente cantidad de planos de *scroll* incluidos en la escena. El control de nuestro personaje es, por desgracia, uno de los puntos más flojos del juego, llegando a su máxima expresión cuando tengamos que encaramar a Pedro a alguno de los muchos sa-











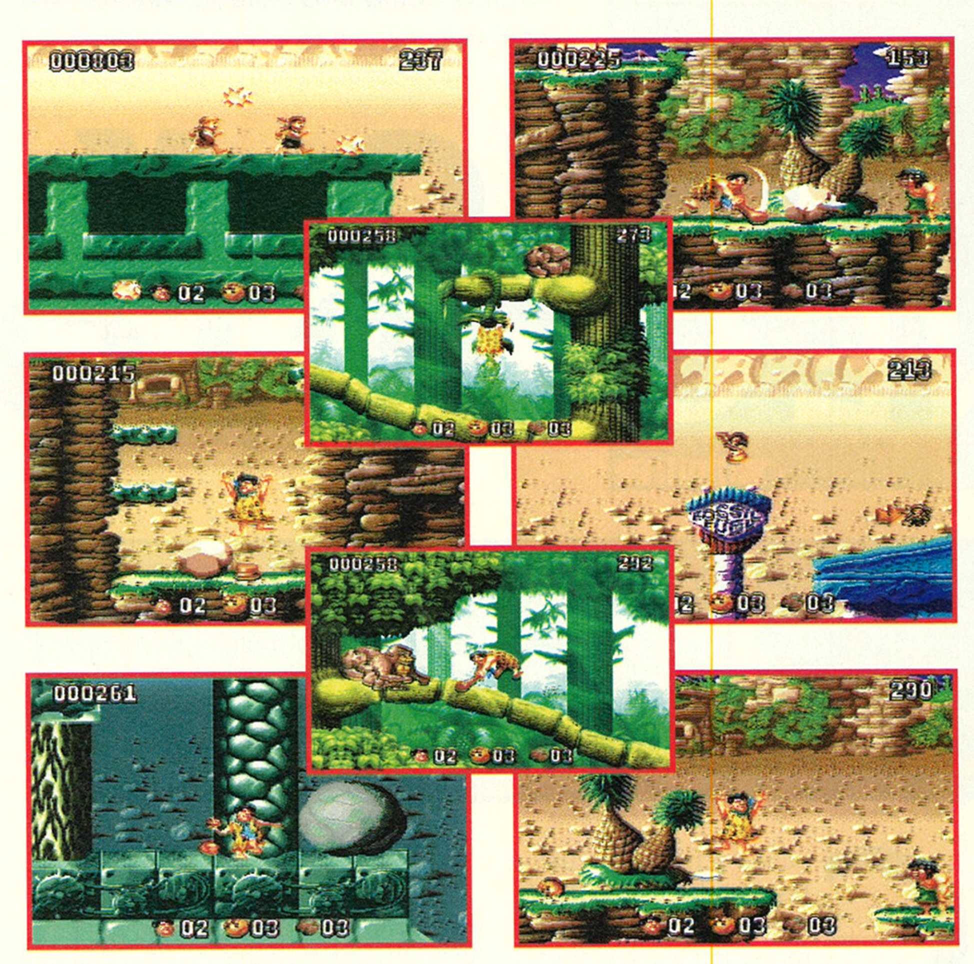


RECORDS



OPCIONES





lientes que hallaremos en el juego. Esta tarea será una de las más difíciles de dominar durante la aventura.

Técnicamente, el juego destaca en el aspecto gráfico, como antes comentábamos, aunque las animaciones, sin llegar a ser malas, no dejan de ser vulgares. La música, por el contrario, está muy bien realizada, contando con la conocida sintonía de la serie original que el grupo musical B52 se encargó de versionar para la película. El inolvidable *Yabba Dabba Doo* de Pedro Picapiedra ha sido digitalizado, como era de esperar, recreando aún más la excelencias de este carismático personaje de **Hanna & Barbera**. **THE FLINTSTONES** es un título que podría haber sido mucho mejor. La desesperante dificultad de este juego ha sido la principal culpable de que la nota global de esta juego nosea, aún, mucho más alta. Si quieres disfrutar durante meses y además tienes unos nervios de acero, éste es tu juego.

J.C. MAYERICK

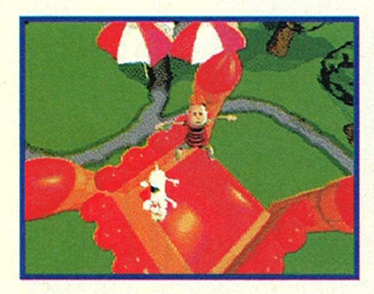




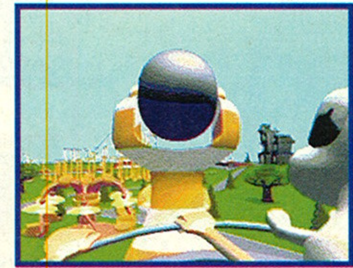


Extraña es la persona que no se ha regalado un trepidante día en un parque de atracciones. La Montaña Rusa, el Pulpo, el Barco Pirata y otros mil engendros mecánicos se encargaron, seguramente, de hacernos felices y de dejarnos los bolsillos tan limpios como una patena. Ahora, la historia se repite con este juego.

OCIO Y NEGOCIO













Cuando echéis unas cuantas partidas con **THEME PARK** comprenderéis cómo se logra aunar el entretenimiento de los visitantes con el beneficio económico de estos gigantescos centros de diversión. A lo largo de 24 emplazamientos, repartidos por todo el mundo, tendremos que ir construyendo parques de atracciones dotándolos con todo tipo de artilugios mecánicos y tiendas para tentar las carteras de cientos de visitantes. Los únicos inconvenientes a nuestras ansias constructoras serán nuestros limitados recursos económicos, el coste de las atracciones y los gastos variables generados por plantilla, terreno y suministros. Otros aspectos a tener en cuenta son el diseño de las calles, la seguridad de las instalaciones, el número de empleados, las negociaciones con sindicatos, las inversiones en investigación de

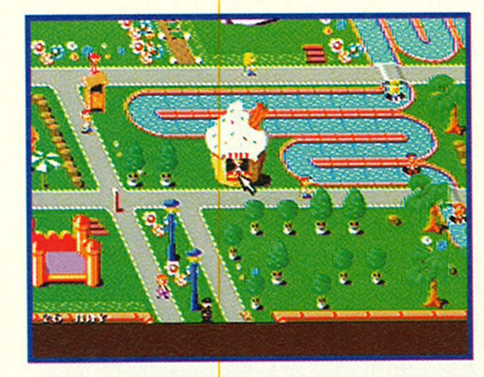
BALANCE ANUAL



nuevos entretenimientos y la fijación de precios de los tickets de entrada. Todos estos factores, y otras circunstancias que irán surgiendo por el camino, nos obligarán a mantener una frenética acción de vigilancia y a calcular con mimo cada uno de los pasos de nuestra estrategia. Aunque se puede seleccionar el nivel de dificultad (tres grados más el carácter de







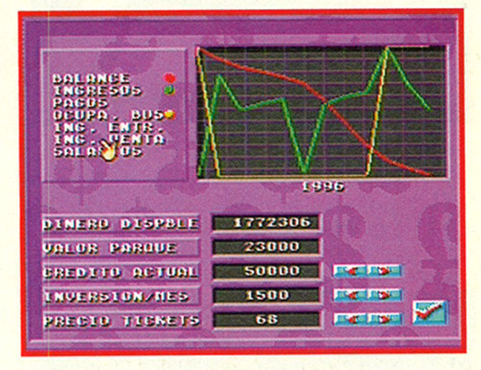
CLASIFICACION



Al finalizar cada año tendremos la oportunidad de comprobar nuestra posición en el ranking mundial de parques de atracciones.



GRAFICA DE DINERO



A lo largo de la partida es obligatorio mirar los gráficos de gestión para conocer en todo momento nuestro desarrollo.





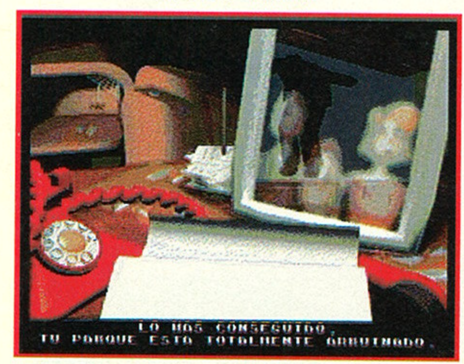




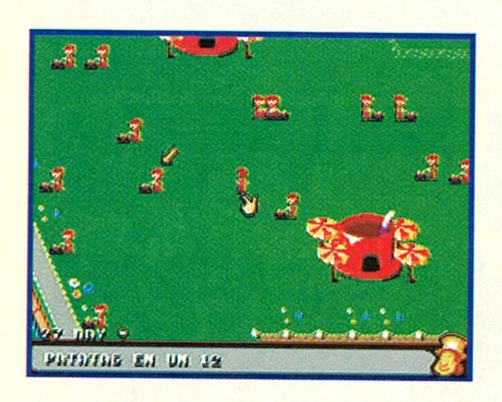
Aquí podéis ver una pequeña muestra de lo que podría ser vuestro parque. Los únicos límites que encontrarás serán tu imaginación y, sobre todo, tu bolsillo. Ya lo sabes.



RUINA



Empezar un proyecto y acabarlo es, en muchos casos -y sobre todo en estos tiempos-, una misma cosa. Fue bonito mientras duró.



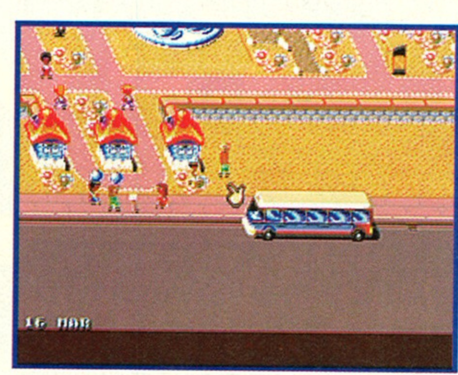
los visitantes y el nivel de los oponentes), cada escenario cuenta con un nivel propio de complejidad basado en la riqueza, abundancia de población y en las condiciones meteorológicas del lugar. Los primeros emplazamientos, por su estatuto económico y por su bajo grado de dificultad, son todo un alarde de jugabilidad y excelente banco de pruebas para hacer experimentos. Pero a partir de ahí, la historia será otro cantar. Pocos juegos pueden presumir de una jugabilidad tan enorme y de unas posibilidades tan altas de perdurar sin convertirse en un verdadero tormento. En otra materia de cosas, el aspecto gráfico, melódico y sonoro se encuentran en un nivel excelente, y sólo notaremos pequeños fallos en el *scroll* de pantalla al alcanzar nuestro parque unas dimensiones gigantescas. Pero ni eso enturbia tan fantástico panorama. En resumen, **THEME PARK** es una excelente oportunidad de disfrutar con un increíble programa de estrategia, técnicamente correcto, claro en su desarrollo, muy movido y variado, altamente atractivo y con constantes golpes de humor.

DE LUCAR

NEGOCIACIONES



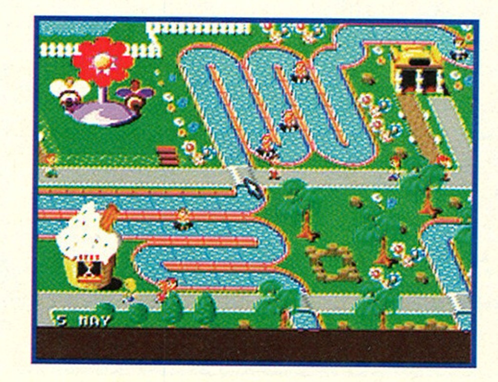
Todo empresario sabe lo difícil que resultan unas negociaciones. Estas son una excelente ocasión para demostrar tu habilidad.



PAISES



Cada emplazamiento tiene unas características propias. La riqueza, el número de habitantes y la dificultad son las más importantes.





¡CAMPEONES!

Aunque siempre procuramos centrar nuestros comentarios en juegos que son lanzados oficialmente por sus compañias en nuestro pais, hay ocasiones en que resulta necesario ir mucho mas alla de la simple oficialidad del sistema Pal, para encontrar auténticas joyas que de otra manera, permanecerian inéditas para los usuarios españoles. CAPTAIN TSUBASA para la consola Mega CD constituye todo un ejemplo.







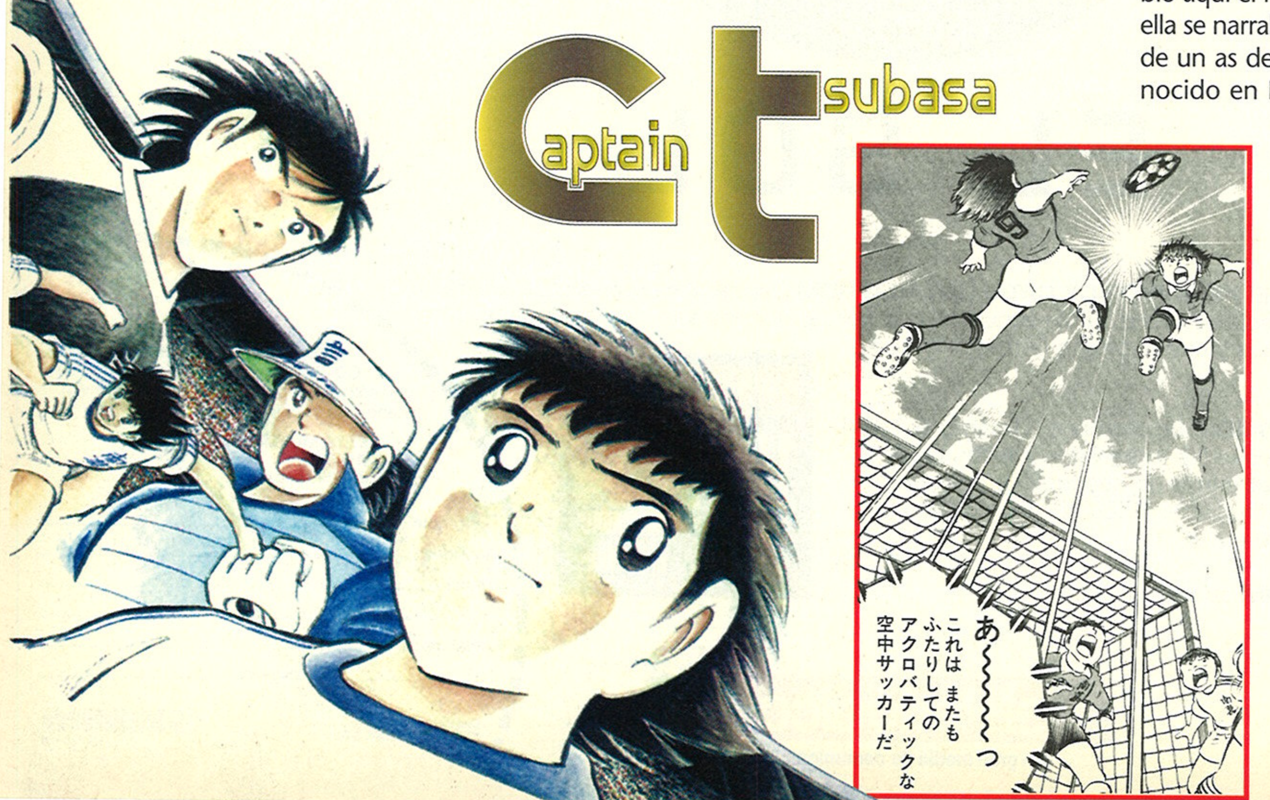
EMULANDO A COCO BASILE



		レベル	ガッツ	NEXT
3	ながの	14	550 / 550	412
9	きすぎ	15	590 / 590	283
7	たき	15	486 / 590	381
8	いざわ	14	580 / 580	328
10	つばさ	16	648 / 680	358
5	いわみ	14	550 / 550	160
4	おだ	14	546 / 550	421
14	いしざき	14	610 / 610	250
2	なかざと	13	540 / 540	149
6	たかすぎ	14	580 / 580	467
1	もりさき	14	550 / 550	153

Tecmo ha creado un completo menu de opciones con los que asumir el control directivo y técnico del equipo, decidiendo alineaciones, tacticas y estrategias a seguir durante cada uno de los encuentros.

Con cinco adaptaciones para las consolas **Nintendo** (tres de ellas para ***SNES***), y una pseudoversión llamada TECMO WORLD CUP (no distribuida en España por **Sega**), **Tecmo** se ha decidido por fin a utilizar el gran potencial técnico del subvalorado ***Mega CD*** para realizar una nueva entrega de **CAPTAIN TSUBASA**, uno de los mayores clásicos del manga deportivo. La obra maestra de Yoichi Takahashi es conocida en nuestro país por una serie de dibujos animados, producida por **Tsuchida Productions**, que recibió aquí el nombre de CAMPEONES. En ella se narraban los progresos deportivos de un as del futbol, Tsubasa Ozora (conocido en España como Oliver Aton), desde que era un niño hasta su incorporación a la selección de Japón, con la que gana el Mundial de Fútbol. Este hilo argumental es sabiamente explotado por **Tecmo**, que ha incluido en el juego las mejores secuencias de la serie de televisión y todos sus personajes. En más de una ocasión nos veremos las caras con el temible equipo del Toho, liderado por Kojiro Hyuga (Mark Lenders) y con el soberbio Ken Wakashimazu (Ed Warner) como portero, sin olvidar a los ge-

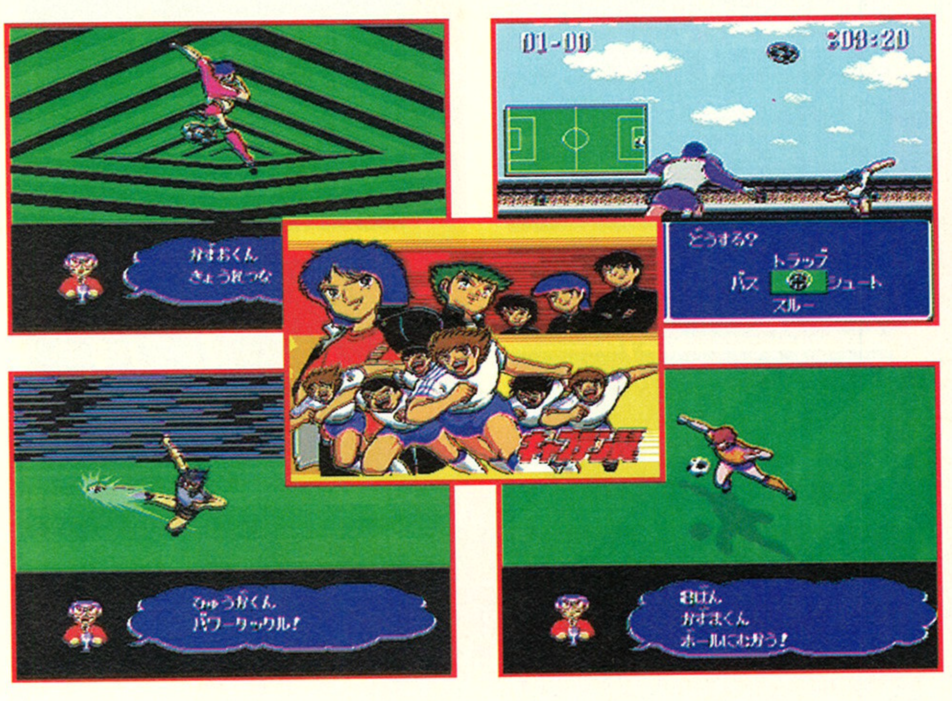




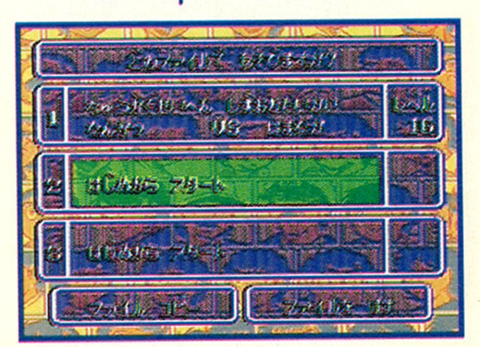








¡A GRABAR!



DADA LA LONGITUD DE ESTE NUEVO LANZAMIENTO, LA COMPAÑIA TECMO HA INCLUIDO EN CAPTAIN TSUBASA LA SIEMPRE AGRADECIDA OPCION DE SALVAR PARTIDA. EN ESTE CASO, PODREMOS GRABAR HASTA TRES DIFERENTES. TODO UN PRIVILEGIO QUE NOS PERMITIRA DISFRUTAR AUN MAS DE ESTE TITULO.

melos Derrick y su espectacular Catapulta Infernal. Por suerte, Tsubasa cuenta con la ayuda de Taro Misaki (Tom Baker) con el que formará la pareja de oro del NewTeam. Para aquellos que no conozcan ninguna de las anteriores entregas de **CAPTAIN TSUBASA**, es necesario dejar bien claro que no estamos ante un juego de fútbol normal y corriente. **CAPTAIN TSUBASA** (al igual que WORLD CUP SOCCER) es ante todo un título de estrategia. Pero, no os asustéis. En este lanzamiento toda la carga estratégica se centra en intentar no desperdiciar la energía de nuestros futbolistas en inútiles tiros a puerta ni en acciones individuales, sino en jugar en equipo, centrando al final al

DUELO EN LA CUMBRE





CAPTAIN TSUBASA INCLUYE ENTRE SUS NUMEROSAS OPCIONES LA POSIBILIDAD DE ENFRENTAR NUESTRAS FUERZAS CONTRA UN SEGUNDO JUGADOR, POR MEDIO DE UN ESPECTACULAR ENCUENTRO ALL STAR EN EL QUE SE DAN CITA LOS JUGADORES MAS IMPORTANTES DE TODO EL TORNEO.









TSUBASA VISITA OTRAS CONSOLAS

La gran popularidad del manga de CAPTAIN TSUBASA ha provocado un gran numero de adaptaciones a consola por parte de Tecmo. Entre ellas hay que destacar las tres entregas para Super Nintendo y la encubierta version NES que llego a nuestro pais bajo el nombre de TECMO CUP.



delantero centro para que supere al portero adversario. Eso no significa que los amantes de las tácticas y la simulación no puedan dar rienda suelta a sus instintos valdanescos. Al contrario. Para ellos se ha creado toda una serie de submenús donde podrán crear alineaciones o cambiar jugadores. Esta gran sencillez de manejo es sólo una de las muchas cualidades de este grandísimo juego, sin duda la mejor licencia de manga jamás creada para *Mega CD*. La calidad gráfica de **CAPTAIN TSUBASA** es indiscutible. Si bien no llega al colorido de las entregas para *Super*



NES, si las supera en rutinas gráficas gracias al hardware de esta consola. Los jugadores de cada equipo tienen en su haber un arsenal de disparos y acciones especiales, todas ellas realmente espectaculares, y de una calidad plástica difícilmente explicable. Ver ejecutar el tiro del Tigre a Mark Lenders, Oliver y Tom en pleno disparo doble-combinado, o contemplar a Ed Warner saltando en el poste para parar un balón es toda una maravilla gráfica. Al mismo tiempo, los balones se deforman en el aire, los defensas salen despedidos por la potencia del



EL MATIAS PRATS NIPON



CUAL HECTOR DEL MAR EN VERSION CHINESCA, UN SIMPATICO HOMBRECILLO AMENIZARA CADA UNO DE LOS ENCUENTROS CON ACERTADOS COMENTARIOS Y MULTITUD DE GRACIAS ANIMADAS. ESO SI, EN EL JAPONES MAS INDESCIFRABLE. PARA MAYOR GLORIA DE HINCHAS Y AFICIONADOS EN GENERAL.







disparo, y el esférico agujerea la red. Todo amenizado por diálogos digitalizados de la serie de televisión y dramáticas secuencias intermedias. **CAPTAIN TSUBASA** es toda una experiencia gráfica, sonora y jugable inolvidable. Todo un juegazo que merece algo mejor que estar en manos de unos cuantos privilegiados dotados de un ***CDX Pro*** o un ***Mega CD*** japonés. Pero qué se le va a hacer.

NEMESIS

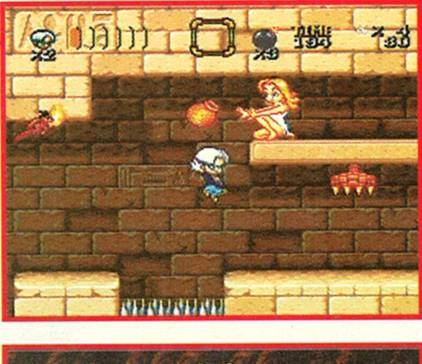




MANGA ZONE

El gran Akira Toriyama es el protagonista de esta nueva entrega de Manga Zone. Dos de sus mejores creaciones han dado pie a dos estupendos cartuchos de los que os ofrecemos en absoluta primicia las primeras imágenes. No son otros que la adaptación al videojuego del genial GO! GO! ACKMAN de V-Jump y la última entrega de las andanzas de Son Goku en un trepidante RPG que revive los primeros momentos de esta fantástica serie.

• NEMESIS •



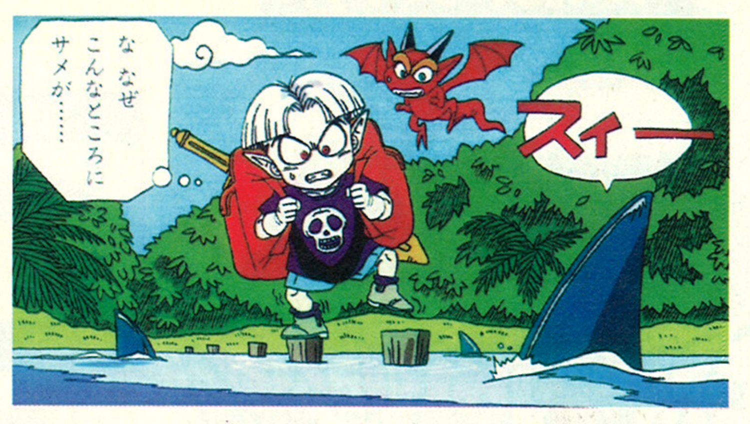
Banpresto, sin duda la compañía más experta en cuanto a adaptaciones de manga a videojuego se refiere, es la responsable de trasladar a la ***Super NES*** el último éxito de la factoria Toriyama: **GO ! GO! ACKMAN.**

Desde que viera la luz por primera vez en Mayo de 1993 en las páginas del genial V-Jump, este simpático demonio ha logrado desbancar en popularidad incluso a la intocable Arale, la otra estrella de la revista. Esto es debido no sólo al gran carisma del protagonista, sino por las grandes dosis de humor con que Toriyama y el Bird Studio han dotado a cada capítulo. En ellos se pueden ver los continuos esfuerzos del joven demonio Ackman por matar humanos, para posteriormente coger sus almas y venderlas. Y todo ello con el beneplácito de su padre, cabeza de familia de una estirpe de demonios de lo





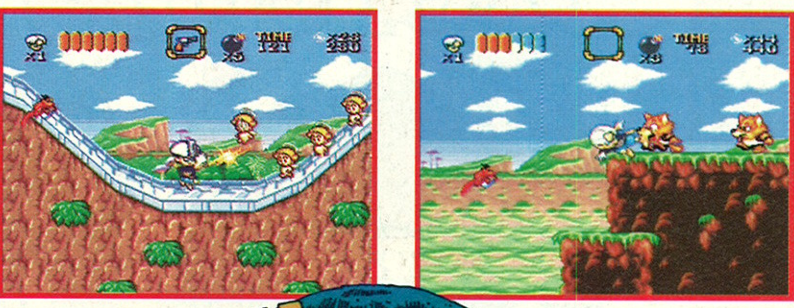


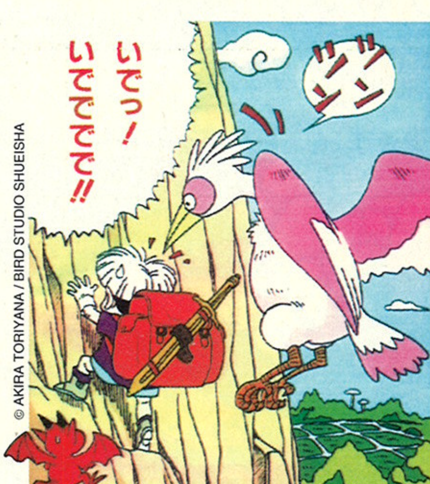


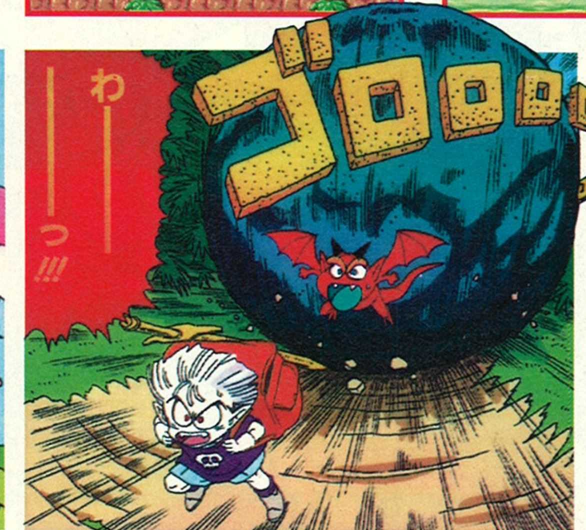
más disparatada. Por supuesto, las fuerzas del *bien* intentarán poner freno a sus propósitos, iniciando una serie de divertidísimo enfrentamientos entre Ackman y lo más selecto del ejército celestial. Con respecto al videojuego, **Banpresto** ha creado su mejor título para ***Super Nintendo*** con una calidad gráfica y sonora a años luz de sus otros lanzamientos (con la única excepción de **BASTARD!**). En **GO! GO! ACKMAN** no sólo encontraremos constantes golpes de humor, directamente sacados del manga original. Este título es todo un festival gráfico repleto del mejor colorido, unos *sprites* graciosos y perfectamente animados. Pero sobre todo, lo que más llama la atención de **GO! GO! ACKMAN** son los escenarios, coloristas y variados, dotados de mútiples planos de *scroll parallax*. Esta gran calidad técnica se complementa con las tronchantes secuencias de introducción que preceden a cada fase y con la jugabilidad inherente a todos los juegos de plataformas de este tipo.

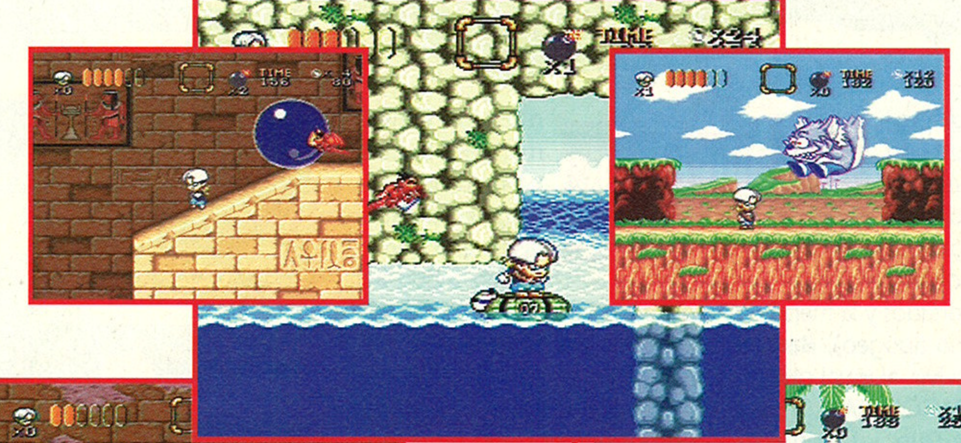
Esperemos que las grandes puntuaciones que ha cosechado **GO! GO! ACKMAN** en el resto de Europa animen a **Bandai** a distribuir en nuestro país este maravilloso cartucho.

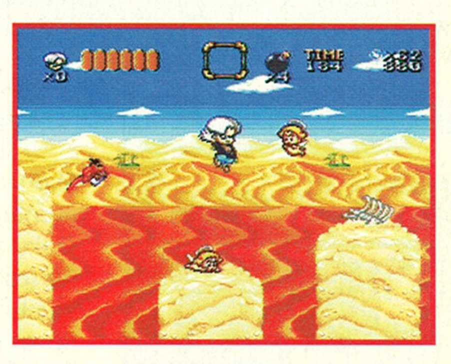














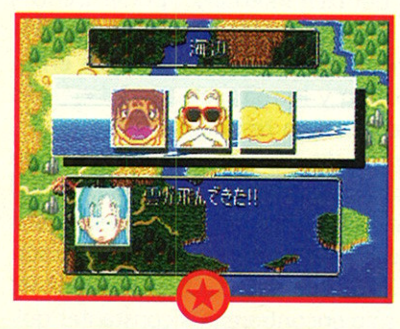
Este juego es un festival repleto de colorido y simpatía.





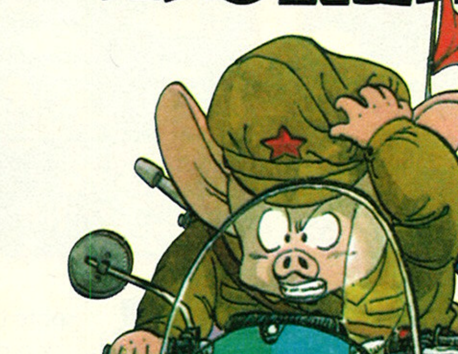






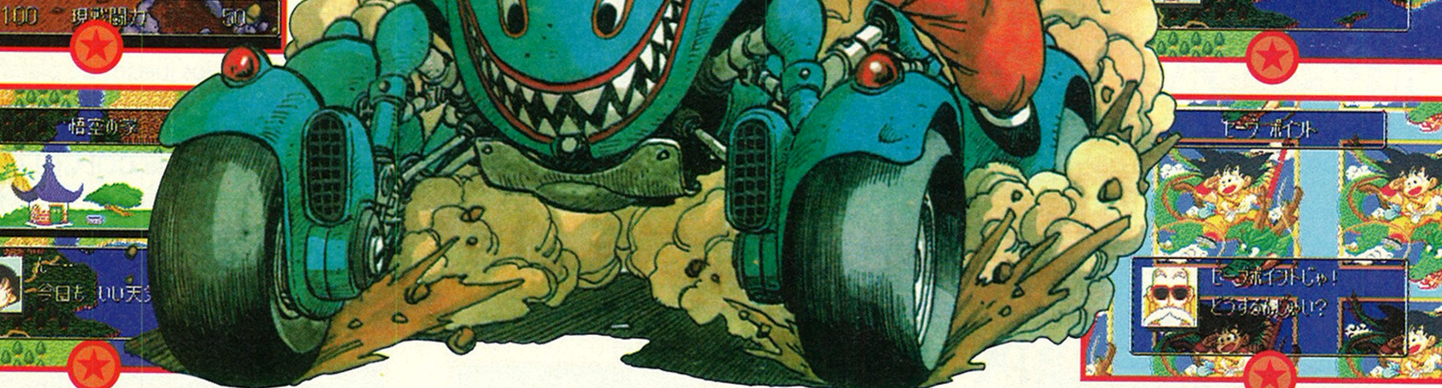


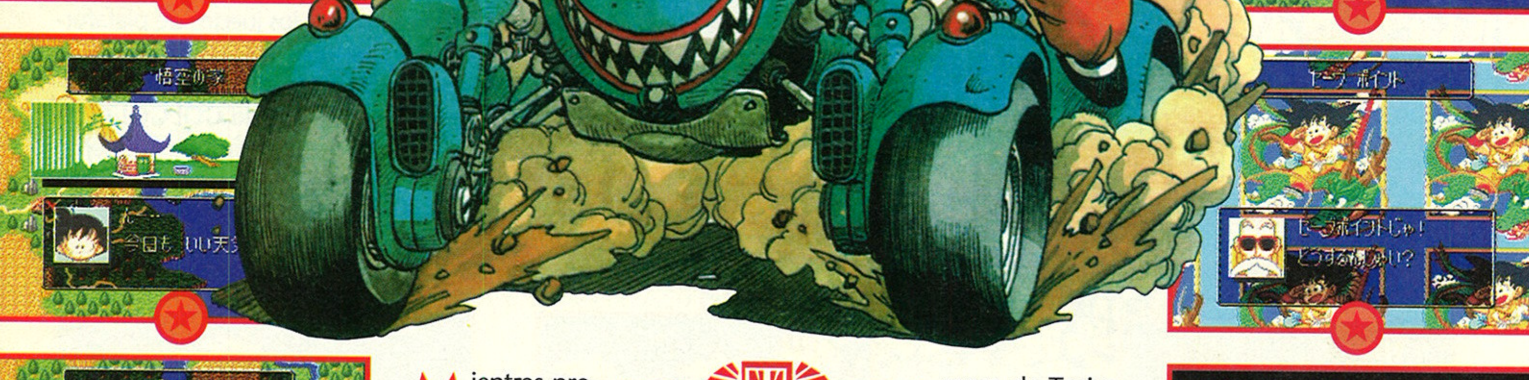








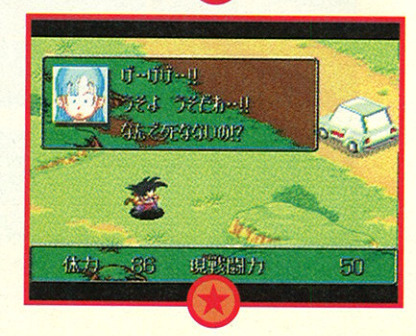












Totsugekihen

Mientras prosiguen en Shonen Jump las aventuras de Son Goku y compañía (con Gohan y Trunks fusionados y la fuerza de Bu en pleno apogeo), **Bandai** vuelve a revivir, al igual que hizo con DRAGON BALL Z para ***PC Engine Duo***, los primeros capítulos de DRAGON BALL en un entrañable *RPG* que volverá locos a los más fanáticos seguidores de la serie. Bajo el enigmático nombre de **DRAGON BALL Z TOTSUGEKIHEN**, la compañía nipona ha rendido un homenaje a la obra más famosa de Toriyama, para lo cual no ha dividido el juego en diversas fases, sino que lo separa según los distintos tomos recopilatorios editados por **Shueisha** en tierras niponas. Así, en el primer tomo, Son Goku se verá las caras por primera vez con la liante Bulma, el viejo Mutenroshi, Yamsha o el lascivo Oolong. **Bandai** ha ideado un nuevo tipo de *RPG*, distinto al observado en el primer DRAGON BALL, más cercano y asequible para los fans de los arcades, siempre que sepan japonés.

Pon a prueba tu imaginacion



CONTRA CORRIENTE

A Cualquier novedad original dentro del mundo de los videojuegos siempre será bienvenida. Este es el caso de esta producción de Malibú, cuyas características resultan totalmente inéditas en el catálogo para Super Nintendo.

Como un buen número de videojuegos, éste toma su nombre de una conocida serie de televisión, en este caso *Los vigilantes del fondo del mar.* La popular emisión es de origen americana y ha sido producida por Steven Spielberg. Pese a este hecho, la serie no ha conseguido salvarse del fracaso más absoluto en el país de las hamburguesas.

En España hace escasas semanas que se ofrece por televisión y, probablemente, cuando leas este artículo habrá sido sustituida por otra con una mayor aceptación en los paneles de audiencia. Parece ser que nuestro país sigue por los mismos tristes derroteros, es decir, guiarse por las directrices marcadas por Estados Unidos.



Al videojuego homónimo no debería ocurrirle lo mismo. Su estructura y modo de juego nos obligan a catapultarlo a un lugar de honor dentro de los simuladores de todo tipo. Muchos pensaréis que estamos ante el típico *shoot´em up* en el que manejamos una nave, en este caso un submarino, disparando a todo lo que se nos pone por delante. Pues no estáis del todo en lo cierto.

A las típicas fases de disparo se deben añadir subniveles en los que las dosis de aventura alcanzarán niveles realmente apoteósicos. Pero antes de profun-



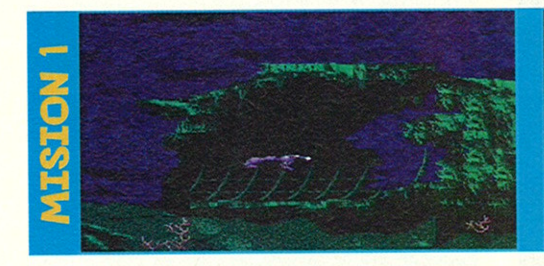
El Seaquest, auténtica joya de la UEO (United Earth Oceans), es la nave mejor equipada del mundo. Desde su interior pueden lanzarse hasta cinco pequeños ingenios submarinos y un delfín amaestrado. Por imaginación que no quede



Cada uno de estos artefactos tiene una misión determinada, destacando el Speeder, que destruye sin compasión a los enemigos, y el Sea Truck, que posee el mejor armamento. Por su parte, el delfín llega a lugares inaccesibles.



MISION 1





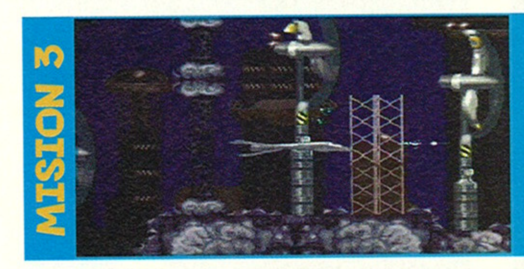
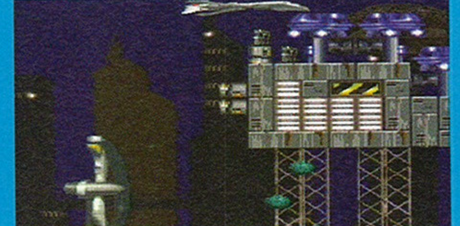
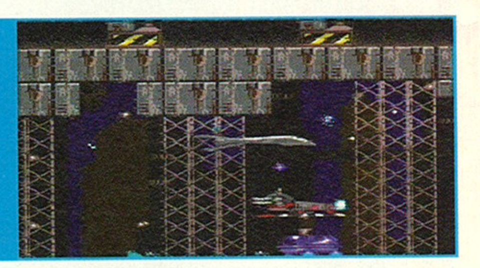


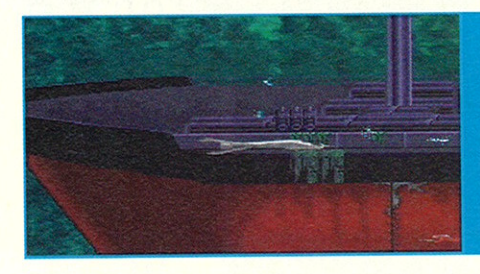
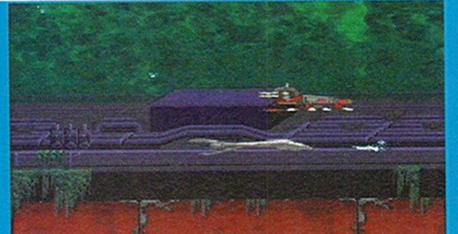




MISION 2

MISION 3


MISION 4

dizar, vamos a tratar de explicaros de qué va la historia. Somos un simple marinero de segunda clase al que la United Earth Oceans ha entregado el **SeaQuest**, el submarino mejor equipado del mundo y con mayores garantías de éxito en cualquier enfrentamiento bélico. Nuestro objetivo consiste en acometer con éxito cuantas misiones nos encomienden desde el centro de operaciones de la UEO. Según vayamos superando pruebas subiremos en el escalafón, llegando incluso a conseguir el cargo de almirante. Todo un honor.

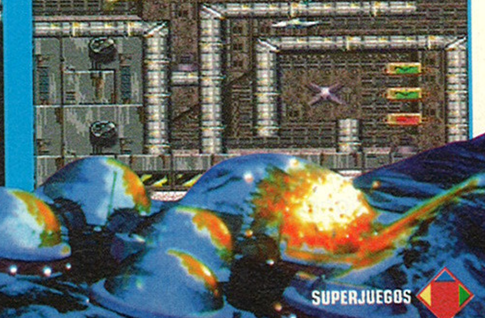
Cada misión comenzará en un paraje submarino, resuelto en una inmejorable perspectiva aérea en 3D, que está plagado de enemigos que deberemos aniquilar a toda costa. Una vez que nos abramos paso hasta el lugar indicado, llegaremos a las zonas donde la perspectiva pasará a ser lateral, y donde empezará todo lo que tiene que ver con la estrategia.

Desde el submarino podremos lanzar cinco ingenios submarinos y un delfín amaestrado. Cada pequeña nave tiene

MISION 5















unas facultades determinadas, y deberemos conocerlas con maestría antes de acometer cada una de las pruebas encomendadas. Así, el Speeder es el artefacto más indicado para *limpiar* de naves enemigas cada escenario; el Stinger es la que tiene un mejor control; el Sea Truck es la nave que dispone de un armamento más poderoso; y por último, el pequeño delfín es el más rápido y el que puede llegar a lugares aparentemente más inaccesibles.

Cada sector tiene su solución. Así, en unas ocasiones deberemos rescatar a gente atrapada, en otras recuperar plutonio, también soldaremos el casco de un gigantesco petrolero hundido, y un gran repertorio de misiones que resultan muy diferentes entre sí.

Como podéis observar, la variedad y la complejidad de este cartucho están más que garantizadas. **SEAQUEST DSV** posee una jugabilidad aderezada por una banda sonora extraordinaria, heredada de la serie televisiva, que contribuye a redondear un cartucho bastante recomendable para todos los jugadores que buscan algo más.

THE SCOPE



THQ
MALIBU
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS
▲ La ambientación submarina está muy lograda en este juego.
▼ No hay tampoco ningún detalle magistral ni efectista en Modo 7.
82

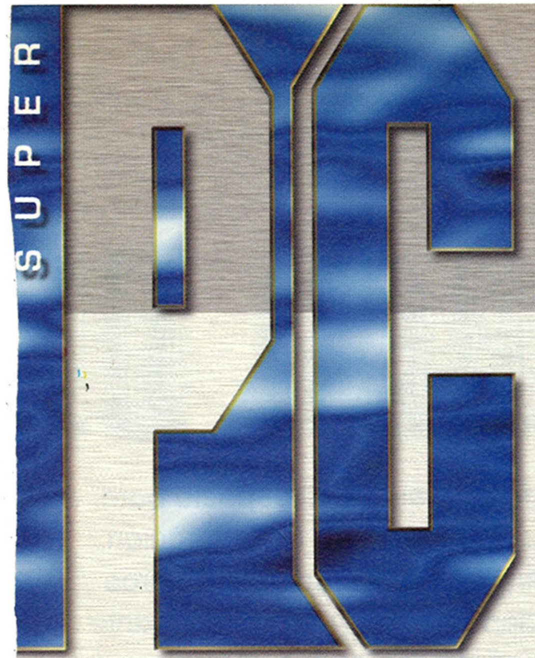
MUSICA
▲ Melodiosa y apropiada. Este aspecto derrocha calidad a raudales.
▼ Un poco de mayor variedad tampoco le vendría nada mal.
88

SONIDO FX
▲ Es notable como se han resuelto algunos sonidos, como los disparos.
▼ Echamos de menos algún sonido que nos recuerde el fondo del mar.
80

JUGABILIDAD
▲ Su original desarrollo engancha desde el primer momento.
▼ La complejidad en algunas fases resulta insultante.
84

GLOBAL
84
THQ ha creado el primer simulador submarino para Super Nintendo. Su sobresaliente jugabilidad y el elevado grado de interés que mantiene de principio a fin nos obliga a tenerlo presente a la hora de pensar en un cartucho original y entretenido. Este lanzamiento es un espaldarazo para los que pensamos que en los videojuegos no todo es disparar.





Este mes SUPER PC da el tono sorteando una extraordinaria tarjeta de sonido Sound Blaster AWE 32. Pero además quiere impresionar a sus lectores, a base de láser, tinta o matricialmente, con cinco impresoras que serán notarios silenciosos de toda la pontecia de los diez OverDrive que regalamos. Y para que todo vaya como una balsa de aceite, podrá obtener de regalo una de las 30 alfombrillas Star Wars. ¡Suerte!

1 SOUND BLASTER AWE • 5 IMPRESORAS • 10 OVERDRIVE • 30 ALFOMBRILLAS •

REGALAMOS
1.000.000
DE PESETAS
EN PREMIOS

SUPER PC

Nº24 ■ MAYO 1995 ■ 875 PTAS.

EDUCACION
Juegos que enseñan
ANALISIS DE LOS ULTIMOS LANZAMIENTOS PARA NIÑOS

CD-ROM DE REGALO

Sintesoft 2.0
CUATRO AYUDAS PARA HOGARES INFORMATIZADOS

Real Magic
VIDEO A TODA PANTALLA

Rise of the Triad
SANGRE, SUDOR Y DISPAROS

IM■PRE■SO■RAS
Examen a los últimos modelos del mercado

MAYO 1995 ■ IMPRESORAS

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES



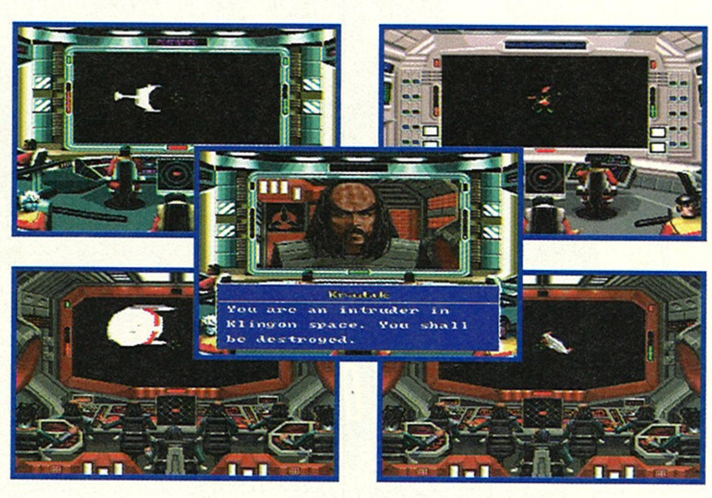
CERCA DE

El comandante Kirk retorna al espacio para proteger a los habitantes de la Federación. Vosotros tenéis la posibilidad de enrolaros en su tripulación para vivir una emocionante aventura por las inmensidades del Universo a bordo de un crucero espacial.

MISION 1



La compañía **Interplay** siempre ha destacado por la originalidad de productos como LOST VIKINGS, la saga CLAYFIGHTER, ROCK AND ROLL RACING o el reciente BOOGERMAN.
En esta ocasión este grupo se ha decantado por el género de los simuladores, y nos ha sorprendido con un título basado en la popular serie. **STAR TREK** nos introduce en una academia de pilotos de naves estelares, que adiestra a sus miembros con el fin de poner orden en el espacio. El cartucho cuenta con dos opciones. En la primera ingresaréis en la academia de la Federación donde, además de llevar a cabo una serie de misiones bajo el tutelaje de vuestro instructor, deberéis asistir a clase, charlar con vuestros compañeros y descansar después de cada misión. Estas tareas consisten en una preparación sistemática para el combate contra las naves Klingon y el desarrollo de vuestras dotes de mando para tomar decisiones en momentos comprometidos, o para llevar a cabo labores de carácter diplomático o científico. Según vayáis avanzando, conseguiréis aumentar vuestro grado de preparación y rango dentro de los componentes de la flota.
En la segunda opción nos encontramos con un modo simulador que nos permite entrenar, a bordo de nues-

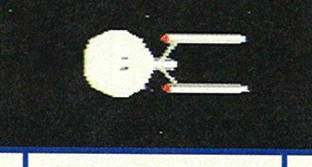


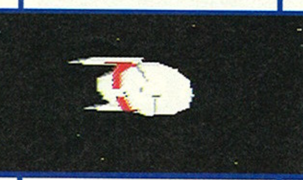
MISION 2

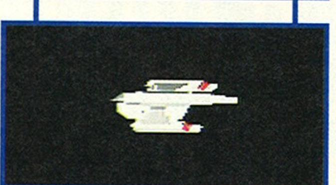


VIAJE SIDERAL

FLOTA ESTELAR



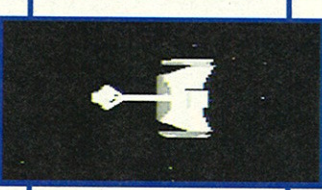


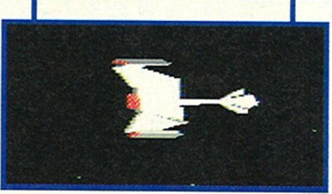


Para dominar las naves de la Federación resultará inevitable acudir a una academia de pilotos.

KLINGON







En la modalidad simulador, podréis pilotar también las naves de los Klingon para vivir nuevas experiencias.

MISION 3



MISION 4



LAS ESTRELLAS

MISION 5





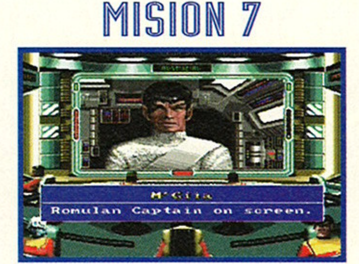








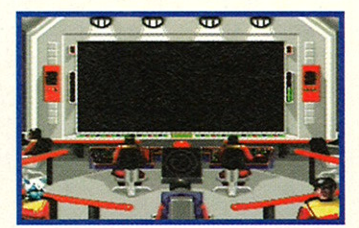
MISION 7





SALA DE CONTROL

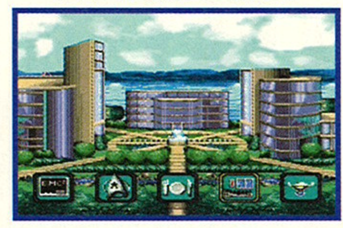






tra nave, nuevas técnicas de combate o luchar contra un segundo jugador, que es sin duda una de las mejores bazas del cartucho en cuanto a jugabilidad se refiere.

LA ACADEMIA

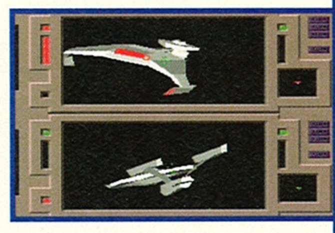


Aquí, además de las naves de la Federación, podréis pilotar las máquinas Klingon. El principal inconveniente de **STAR TREK** es el reducido tamaño del escenario donde se desarrolla la acción ya que, aunque los gráficos sean simples en general, el movimiento de las naves es suave y rápido. De este modo, se consigue que la acción nos embargue a lo largo del cartucho. Las músicas de cada aventura son espléndidas y están en armonía con las bandas sonoras de la saga cinematográfica. **Interplay** ha creado para los 16 bits de **Nintendo** un buen simulador, aunque sin grandes pretensiones.

R. DREAMER

MODO SIMULADOR



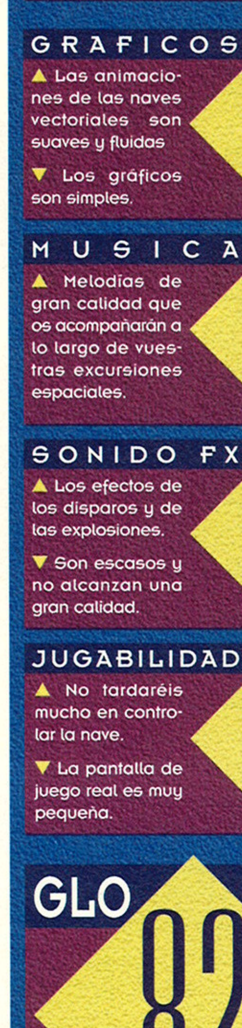




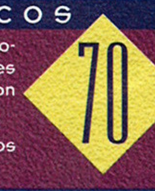


STAR TREK STARFLEET ACADEMY
Starship Bridge Simulator

INTERPLAY
INTERPLAY
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 21
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO



GRAFICOS 70



▲ Las animaciones de las naves vectoriales son suaves y fluidas

▼ Los gráficos son simples.

MUSICA 86

▲ Melodías de gran calidad que os acompañarán a lo largo de vuestras excursiones espaciales.

SONIDO FX 80



▲ Los efectos de los disparos y de las explosiones.

▼ Son escasos y no alcanzan una gran calidad.

JUGABILIDAD 84



▲ No tardaréis mucho en controlar la nave.

▼ La pantalla de juego real es muy pequeña.

GLOBAL 82

Si exceptuamos que el recuadro donde tiene lugar la acción es pequeño y que el apartado gráfico no es la octava maravilla, nos encontramos ante un simulador con grandes dosis de acción en todas sus misiones. Además, cuenta con un curioso modo de dos jugadores.

PALABRAS
+
IMÁGENES
+
SONIDO
+
ANIMACIÓN
+
VÍDEO
+
TÚ
=
MULTIMEDIA

Los int
cambia

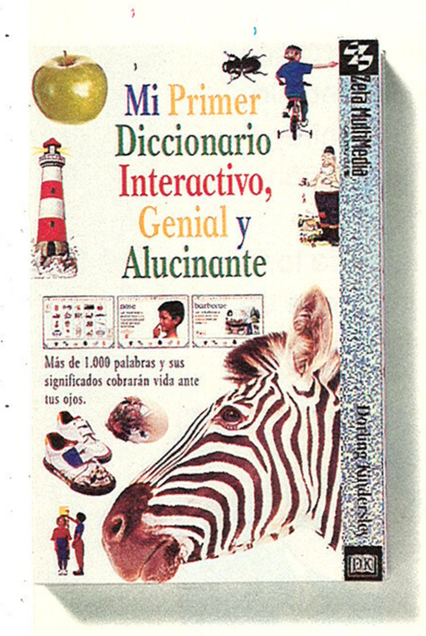


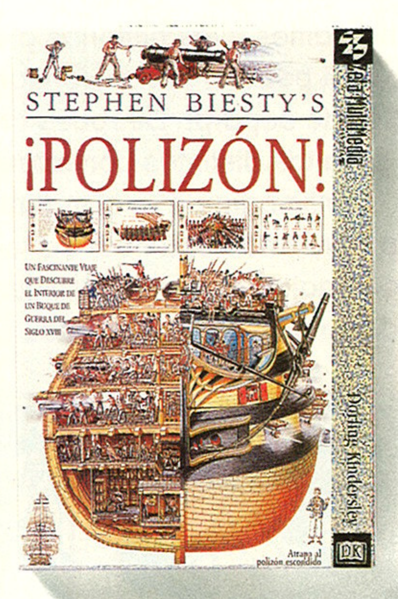
Imprescindible para saber
Cómo Funcionan las Cosas.
Más de 200 inventos, desde el teléfono hasta el telescopio, pasando por la bombilla o el laser
Dirigido a todos los públicos a partir de los 7 años.

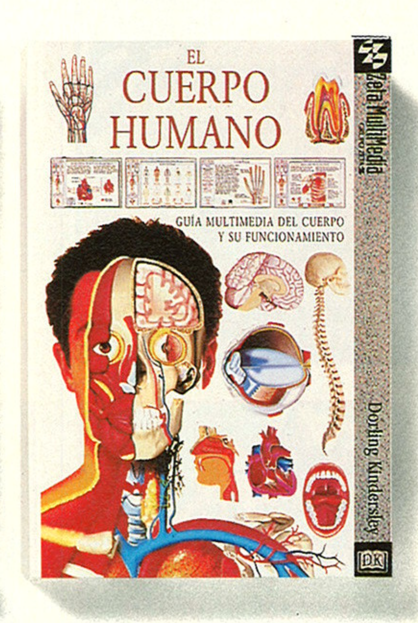
Disponible en inglés y castellano.

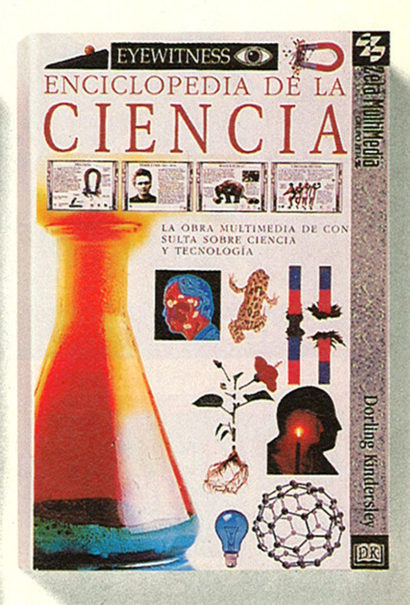


eractivos de Zeta Multimedia rán el concepto de los libros.









Mi Primer Diccionario es el mejor instrumento para aprender el cómo y el porqué de las cosas, de la manera más clara y amena. Dirigido a niños de 3 a 7 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.

Polizón es un juego fascinante y la forma más divertida de revivir batallas y aventuras navegando a bordo de un navío de guerra del siglo XVIII.

Disponible en inglés y castellano.

Un apasionante viaje por **El Cuerpo Humano** para descubrir dónde se encuentra cada una de sus partes, qué aspecto tienen y para qué sirven.

Disponible en inglés y castellano.

Con la **Enciclopedia de la Ciencia** descubra la manera más amena y visual de entrar en el mundo de las matemáticas, la física y química, las ciencias naturales y el universo. Dirigido a todos los públicos a partir de los 10 años.

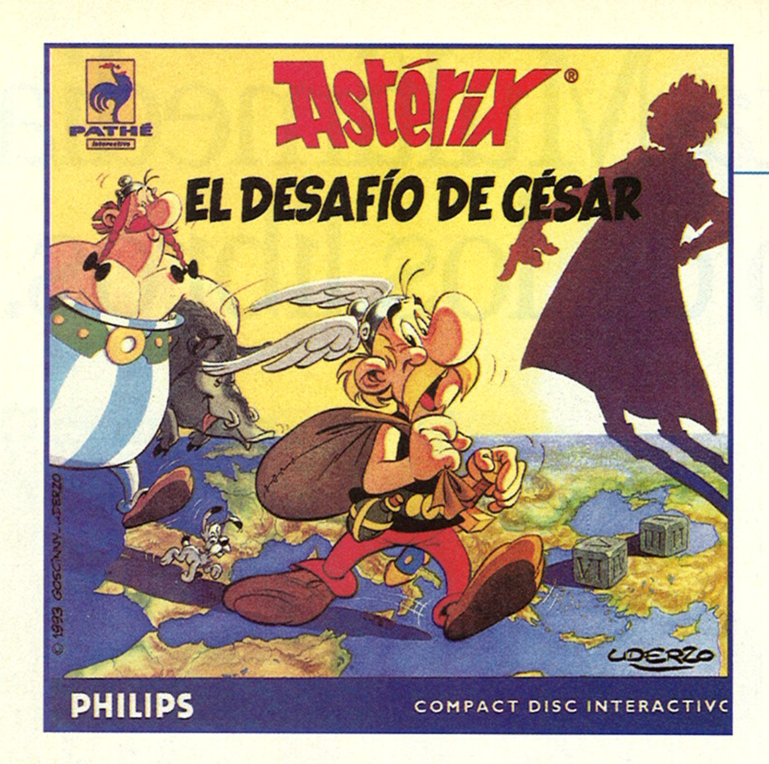
Disponible en inglés, próximamente en castellano.

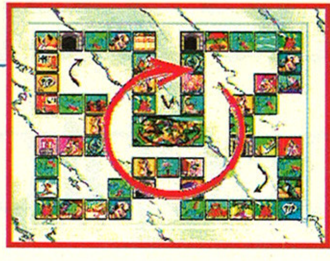


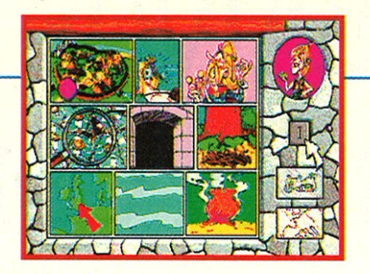
Acérquese, ahora, a cualquiera de nuestras 70 tiendas BEEP y encontrará todo el software Zeta Multimedia que busca.



Nº 1 EN INFORMÁTICA

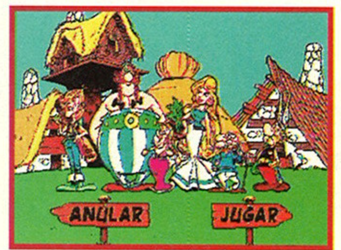


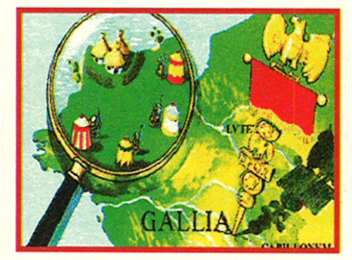


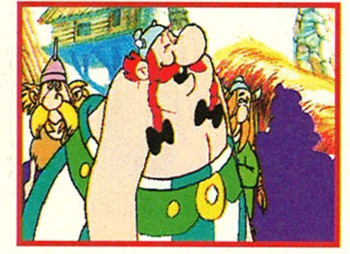


Infogrames y las historias protagonizados por el popular Astérix forman un binomio difícil de separar. Después de las entregas para las distintas consolas, la división multimedia de la compañía gala ha programado una nueva aventura de los personajes de Uderzo y Goscinny, que se desmarca del resto por su originalidad.





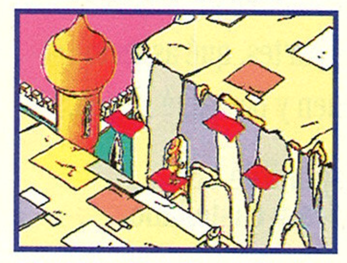




LA OCA DE ASTERIX

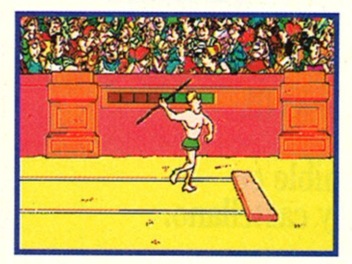
A la hora de describir este título debemos hacer referencia al clásico de los clásicos de los pasatiempos de mesa:el famoso Juego de la Oca. Olvidémonos de las plataformas típicas de los juegos de Astérix, e imaginemos al héroe galo acompañado de varios de sus inseparables amigos en un reto al César en un tablero de casillas. Nuestro objetivo en el juego consiste en obtener un número de objetos que nosotros determinaremos al principio de la partida, así como la dificultad, el tiempo de reflexión y la duración. **ASTERIX, EL DESAFIO DEL CESAR** permite intervenir a cuatro jugadores, participando alternativamente con un mando. Estamos ante el primer lanzamiento para ***CDi*** que llega a esa cifra. Por supuesto, si logramos reunir esa cifra de jugadores, es cuando la jugabilidad y la competitividad alcanzan sus cotas más altas. Cada uno tendrá su turno para lanzar el dado, encarnando a alguno de los personajes más carismáticos del cómic. La aventura terminará cuando alguno de los participantes logre llegar a la casilla final, la aldea gala, con todos los objetos requeridos en su inventario. Para cumplir este objetivo deberemos superar las pruebas que se nos propondrán en las casillas que hayamos ocupado. Dichas pruebas destacan por su variedad. Sortear un iceberg, descubrir un objeto no adecuado en una pantalla o colorear el típico dibujo según un modelo serán algunas de las misiones que se nos encomendarán. Los dichosos objetos se obtendrán al responder las cuestiones

ALFOMBRA



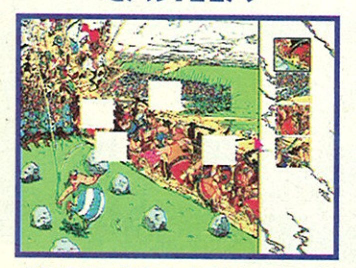
DE ALFOMBRA EN ALFOMBRA HASTA LA OTRA PARTE.

ATLETA

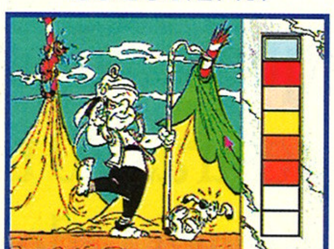


LANZA LA JABALINA LO MAS CERCA POSIBLE DEL TABLERO.

CASILLA



COLOCA CADA CASILLA EN EL LUGAR CORRESPONDIENTE.

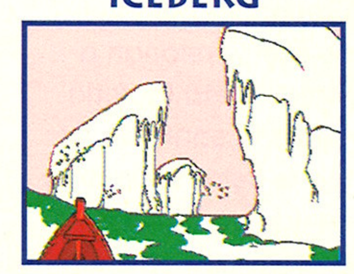


COLOREAR

COLOREA EL DIBUJO SEGUN EL MODELO PERTINENTE.

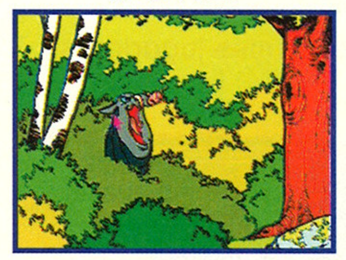


ICEBERG



SORTEA LOS ICEBERGS MOVIENDO LA BARCA.

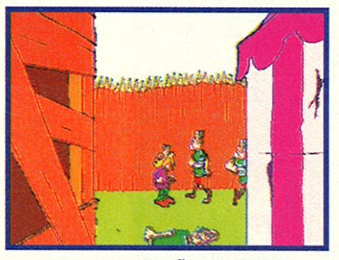
JABALI



DISPARA CON EL CURSOR A TODOS LOS JABALIES.

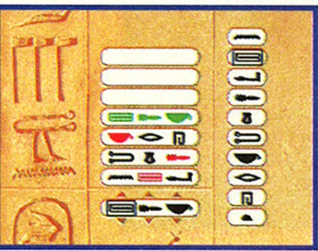


GLADIADOR



REPARTE PUÑETAZOS A DIESTRO Y SINIESTRO.

MASTERMIND



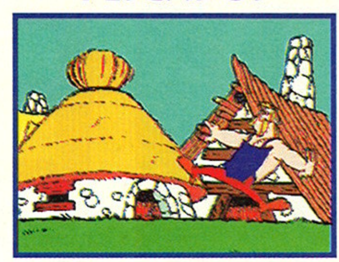
UNA COMBINACIÓN SECRETA QUE HAY QUE DESCUBRIR.

OBJETO



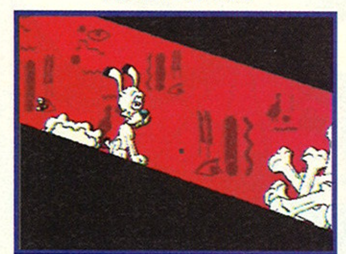
UN OBJETO MISTERIOSO SOBRA EN ESTE CUADRO.

PESCADOS



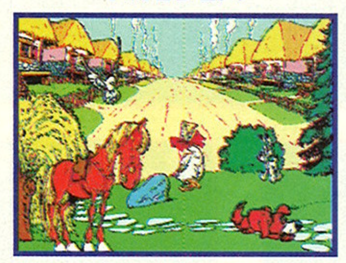
ESQUIVA LOS PESCADOS QUE TE LANZARAN SIN PIEDAD.

IDEAFIX



SALTANDO O AGACHANDOTE ESQUIVA LOS OBSTACULOS.

NIEBLA



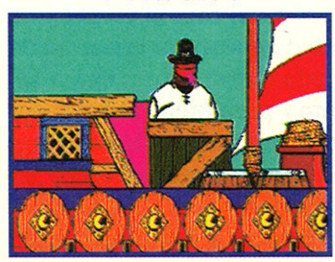
AVERIGUA QUE ANIMAL HA EMITIDO SU SONIDO.



que nos serán hechas en las casillas dispuestas para tal efecto. La dificultad de estas cuestiones viene marcada por la que hallamos dispuesto al principio de la partida. **ASTERIX, EL DESAFIO DEL CESAR** es un buen juego. No alcanza la genialidad de otros títulos para *CDi*, pero gracias a su esmerada traducción al castellano y a su diversidad de juego merece ser tenido muy en cuenta. Un público que disfrutará de lo lindo será el infantil, que encontrará la clave más adecuada para sus ansias de entretenimiento.

THE SCOPE

PIRATA

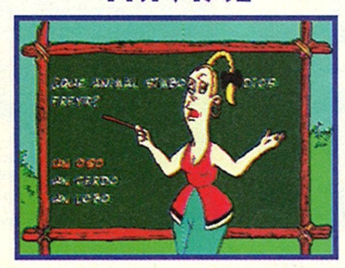


COMO LA PRUEBA DEL JABALI PERO ESTA VEZ CON PIRATAS.

PORTE

PROCURA QUE NO TE CAIGA ENCIMA NINGUN OBJETO.

TRIVIAL



CONTESTA LA PREGUNTA Y RECIBIRAS UN OBJETO.



INFOGRAMES MULTIMEDIA
PATHE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ INFINITAS
FASES ◆ 54
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 81



▲ El espíritu de Astérix rezuma por todos los pixels.

▼ La calidad gráfica de algunas pruebas.

MUSICA 82

▲ Cuando aparece cumple a la perfección.

▼ Queda ensombrecida por los diálogos.

SONIDO FX 87



▲ El juego está traducido al castellano.

▲ Las voces y los pequeños efectos del compacto.

JUGABILIDAD 81



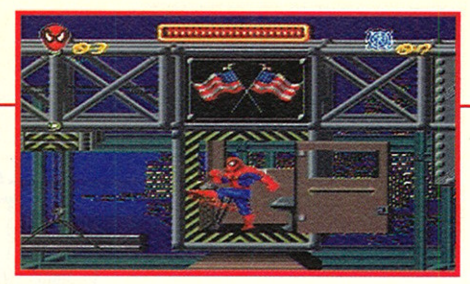
▲ Gran variedad de pruebas y su originalidad.

▼ Un Juego de la Oca siempre tiene sus limitaciones.

GLOBAL 82

CDi se desmarca del resto de soportes de entretenimiento por su originalidad. Aunque trabajar sobre la plataforma de un Juego de la Oca es complicado. Infogrames ha conseguido un producto final realmente meritorio. Mención especial al soberbio doblaje del lanzamiento original al castellano.





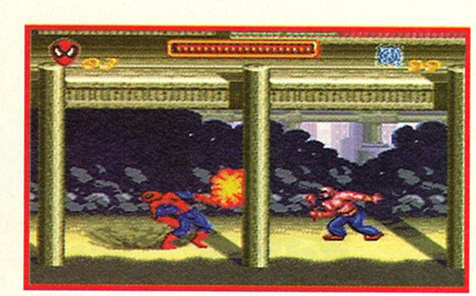
Debo reconocer que los juegos que versionan a personajes de la factoría Marvel no son santo de mi devoción. Este rechazo aumenta cuando nos encontramos con un título como SPIDER-MAN, que cuenta con el dudoso honor de crispar los nervios de los más pacientes jugadores.



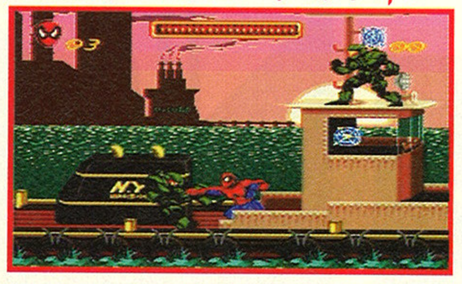




PENDIENTE DE UN HILO



BROOKLYN BRIDGE



En este nivel deberemos hacer un uso especial de las telas de araña, evitando caer al agua para no morir.



CONEY ISLAND

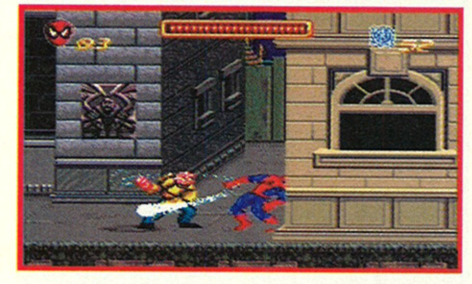


En Coney Island deberemos enfrentarnos a las locuras de un inmenso parque de atracciones.

En estas páginas tenemos el placer de comentar todos aquellos cartuchos que, para uno u otro sistema, aparecen mes a mes. Este hecho, que en teoría debería constituir todo un placer, se ha transformado en esta ocasión en una tarea odiosa, ya que de este nuevo título se puede decir muy poco y, además, negativo. **SPIDER-MAN** es la enésima aparición de un famoso personaje del cómic, que ni en el cine ni en el video juego ha sabido encontrar la horma de su zapato. Esta nueva entrega para ***Super Nintendo*** y para ***Mega Drive*** cuenta, desgraciadamente, con todo lo que un jugador jamás desea descubrir en un buen cartucho.

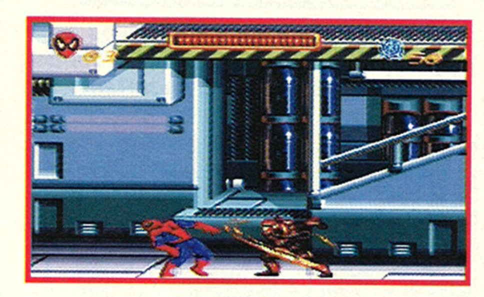
El apartado gráfico, el único que se salva de la quema (y sólo en la versión para ***Super Nintendo***), parece ser el

Construction Zone



Es, sin duda, uno de los niveles que más dificultad encierra en su mapeado. Ten cuidado con los pozos sin salida.



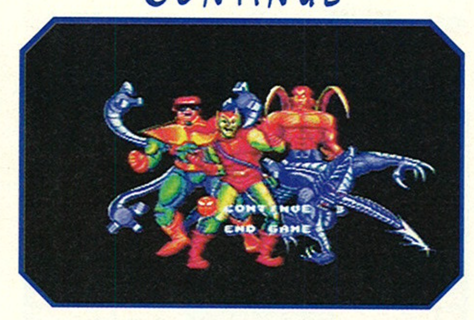


Alcantarillas



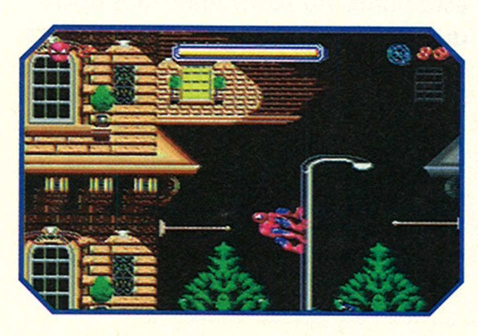
Caer en las alcantarillas significa perder parte de nuestro preciado tiempo en buscar la añorada salida.

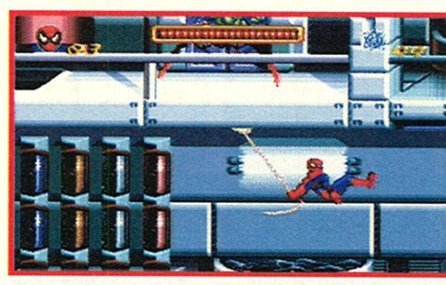
Continue



Dependiendo de la versión con la que estemos jugando, dispondremos de un número distinto de continuaciones.

único aspecto donde los programadores han intentado realizar un buen trabajo. Todos los escenarios (cinco, más subniveles) han sido tratados con bastante gusto, destacando el nivel en el que el protagonista se mueve por el interior de un parque de atracciones. En ***Mega Drive***, por el contrario, deberemos conformarnos con unos gráficos pobres que se ven acentuados, negativamente, por un tamaño de los *sprites* menor que en ***Super Nintendo***. Además, el *scroll* no alcanza la suavidad de la versión para los 16 bits de la compañía **Nintendo**.
El último apartado que nos queda por comentar (en el sonido, mejor no detenernos) es el de la dificultad y, por tanto, la jugabilidad del juego. Puestos a disfrutar con un cartucho, mejor no hacerlo con este **SPIDER-MAN**, ya que su insuperable dificultad, acen-





El control sobre nuestras telas de araña será fundamental para acabar con éxito la misión encomendada.



ACCLAIM
MARVEL SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 2-4
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 0-3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

84

▲ Es, sin duda, el único apartado en el que se salva este cartucho.

▼ No se puede decir lo mismo de los distintos sprites.

MUSICA



▼ Parece que hemos vuelto a la era de las viejas consolas.

▼ Repetitivas, sosas y molestas. Todo lo que no se desea en un juego.

SONIDO FX



▼ Parece que hemos vuelto a la vieja era de las consolas. Entonces, me gustará saber qué utilidad tiene el magnífico chip de Sony.

JUGABILIDAD



▼ Una dificultad exagerada para un título que no lo merece.

▼ Quedarse atrapado en algunos lugares del desarrollo es patético.

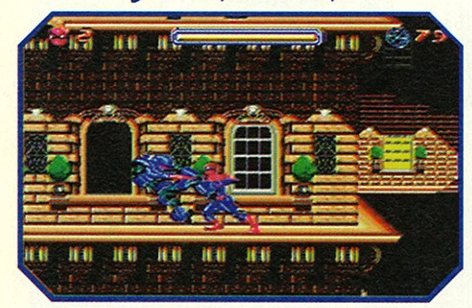
GLOBAL

71

Tener una Super Nintendo y comprarse un juego como éste es lo peor que uno puede hacer. Sólo se salva el aspecto gráfico. Este título llega a puntos deprimentes cuando nos fijamos en los apartados sonoros, músicas o en las propias animaciones. Un cartucho, en definitiva, que sigue la línea de anteriores producciones de la compañía Marvel Software.

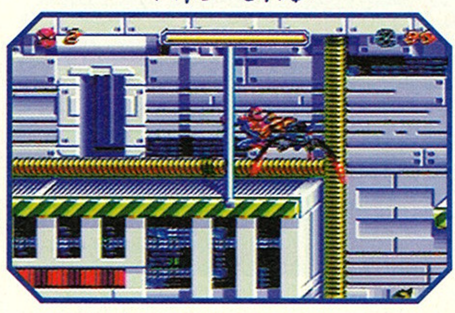


DOWNTOWN

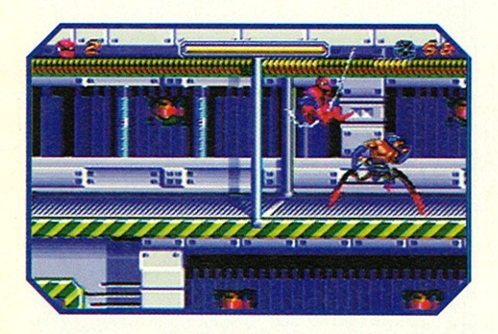


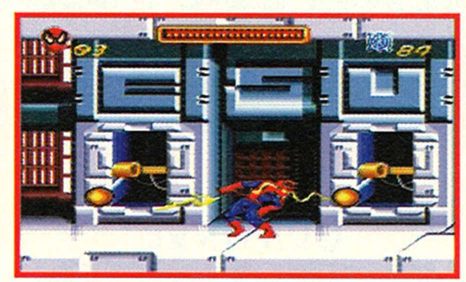
En este nivel deberemos afinar el control sobre Spiderman, ya que es probable que el héroe caiga al vacío.

THE LAB



En el laboratorio encontraremos un mapeado totalmente laberíntico donde la luz jugará una baza importante.









tuada por un pésimo control de nuestro personaje, hacen que avanzar mínimamente en este juego resulte casi imposible.
Para colmo de males, y sin saber si se debe a un defecto de programación o a una muestra de malas intenciones por parte de los programadores, este juego dispone de un gran número de lugares en los que quedaremos atrapados irremediablemente. Llegado a este punto no tendremos más opción que perder todas nuestras vidas para comenzar de nuevo la partida por la que tanto nos había costado avanzar. **SPIDER-MAN** constituye una auténtica lástima de título, que no podemos recomendar a nadie.

J.C. MAYERICK

ENEMIGOS

OCTOPUSS



ALIEN SPIDER





ACCLAIM
MARVEL SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1-5
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 72

▼ Unos gráficos pobres que acusan el reducido tamaño de la paleta de colores.

▼ El tamaño de los sprites es muy pequeño.



MUSICA — 66

▼ No es que la consola Mega Drive sea muy buena en este apartado, pero tampoco se merece lo que los programadores han hecho en esta ocasión.

SONIDO FX — 62



▼ Entrar en la opción de testeo de sonidos es todo un espectáculo digno del mejor programa de humor. La nota en este aspecto lo dice todo.

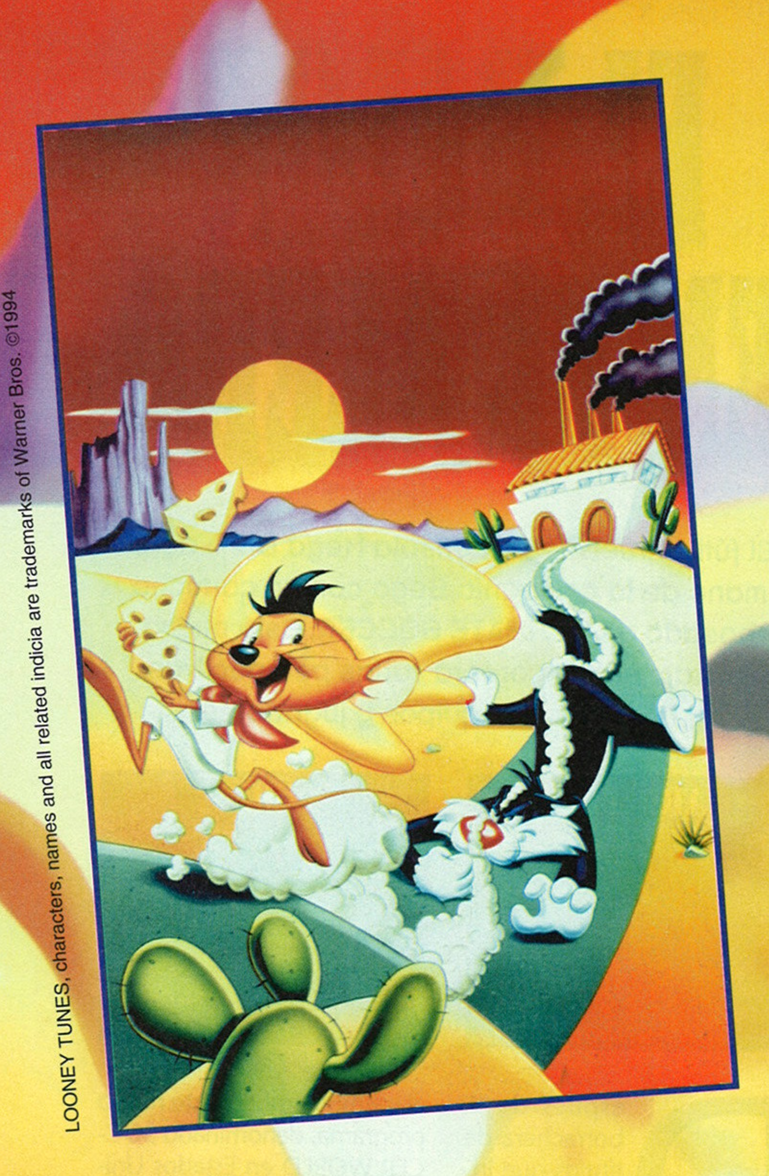
JUGABILIDAD — 61



▼ Malos gráficos y animaciones, pésimo scroll, dificultad endiablada y un control del personaje pobre no es lo que buscamos para pasar un rato.

GLOBAL — 67

El grupo Marvel Software no parece muy bien informado sobre las últimas novedades en este mundo de los videojuegos. Por lo menos, eso es lo que nos ha demostrado con esta pobre adaptación del clásico personaje del comic. Pensamos que compañías como Acclaim tienen demasiado prestigio para lanzar un título tan pésimo al mercado.



¡ARRIBA! ¡ARRIBA! ¡ANDALE! ¡ANDALE!



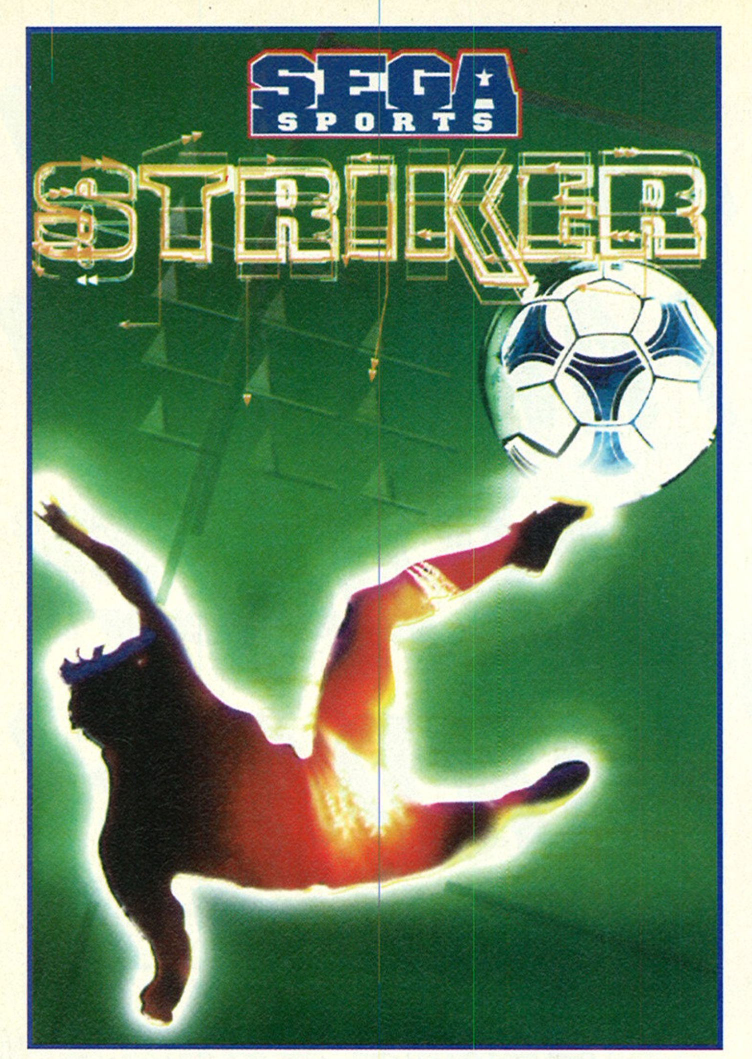
SUPER JUEGOS y Sega te dan la oportunidad de conseguir 10 asombrosos lotes de una Game Gear con un adaptador para convertir tu pequeña consola en televisión, y un cartucho del estupendo título SPEEDY GONZALES, THE CHEESE CATASTROPHE. Además, los que no consigáis uno de estos fantásticos lotes no desesperéis, puesto que tenemos otros 10 cartuchos de este mismo juego para que disfrutéis en vuestra Game Gear.

Para conseguirlo, sólo tenéis que mandar una foto vuestra disfrazados de Speedy Gonzales, junto con el cupón adjunto con todos vuestros datos antes del 31 de Mayo a: Ediciones Mensuales S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Speedy". De entre todas las fotos recibidas, se extraerán los 20 ganadores.

Este título también está disponible para Mega Drive y Master System.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

NOMBRE:	APELLIDOS:
DOMICILIO:	POBLACION:
PROVINCIA:	C.P.: TEL.:

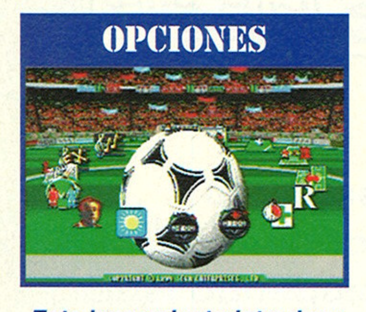


EL BALON EN EL ALERO

El fútbol vuelve a la consola Mega Drive de la mano de la compañía Sega con un cartucho basado en ULTIMATE SOCCER. Este nuevo lanzamiento incorpora varias perspectivas y un editor de equipos y jugadores.







Este lanzamiento introduce numerosas opciones, como la incorporación de equipos internacionales y la inclusión de selecciones.



El editor permite modificar los equipos, los nombres y la indumentaria de los distintos jugadores, incluida la del propio guardameta.



Después de la borrachera de títulos que invadieron los 16 bits de **Sega** tras el Mundial de Estados Unidos, el fútbol no ha tenido demasiada actividad. La llegada de cartuchos para ***Super Nintendo*** como INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER o SOCCER SHOOT-OUT sólo ha sido contrarrestada por DINO DINI'S SOCCER.

La compañía programadora de **STRIKER** es **Rage**, responsable de ULTIMATE SOCCER, y de la versión de este último juego para ***Super Nintendo*** (curiosamente bautizado con el mismo nombre). Este nuevo programa, denominado SOCCER WORLD en Estados Unidos, puede considerarse como la segunda entrega de la serie para ***Mega Drive***, aunque para los 16 bits de **Nintendo** ya exista una continuación de la serie titulada WORLD CUP SOCCER.

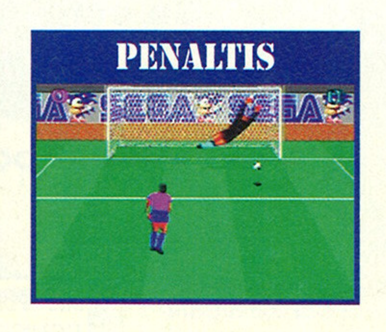
Los programadores han conservado las principales características del cartucho original, como son la perspectiva real y la posibilidad de disputar partidos de fútbol sala. Sin embargo, se introducen numerosas novedades relativas sobre todo a la cifra de opciones. Entre ellas destaca la incorporación de conjuntos pertene-











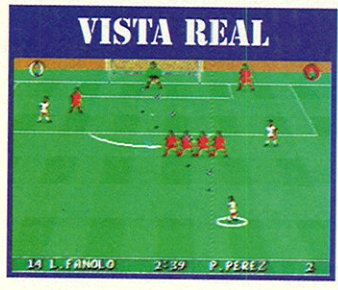


















cientes a las principales ligas del mundo, junto a las tradicionales selecciones y a los editores de equipos, de jugadores y de indumentarias.

Como dato curioso hay que señalar que, junto a PELE SOCCER, éste es el único cartucho que permite cambiar el color de la vestimenta de los porteros, aunque no sea posible determinar correctamente sus rasgos físicos.

Otra novedad es la inclusión de la perspectiva aérea (al estilo de KICK OFF) y de la vista lateral, que pueden combinarse con la típica imagen real. En los penaltis, también se produce una considerable evolución, ya que se amplía el tamaño de los gráficos, mejorando las animaciones. También se agradece la sustitución de los tediosos menús alfanuméricos por otros iconos.

El apartado gráfico destaca por una mejora extraordinaria del *scroll,* pero se ha eliminado el lamentable efecto del balón dirigible que limitaba la jugabilidad de la primera versión para la consola ***Mega Drive.*** El resultado final de este lanzamiento no alcanza la espectacularidad de FIFA, ni la jugabilidad de SENSIBLE SOCCER, ni la categoría de los últimos lanzamientos balompédico para ***SNES.***

JAVIER ITURRIOZ







Este título permite seleccionar diversas tácticas para desarrollar el sistema de juego más adecuado sobre el campo.







UN VERDADERO CASTIGO



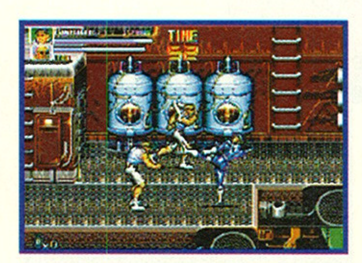




Desde que en 1993 Capcom se hizo licenciatario oficial de Sega (de hecho ya había producido con anterioridad otros juegos para Mega Drive como STRIDER, GHOULS'N GHOSTS o CHIKI CHIKI BOYS bajo el sello de Sega), la compañía japonesa ha seguido una política de lanzamientos tan extraña como curiosa.







Las dos entregas de MAGICAL QUEST (versionadas directamente desde *SNES*) jamás han salido de Estados Unidos, mientras que ROCKMAN WORLD (la trilogía MEGAMAN en un solo cartucho) únicamente se vende en Japón. En Estados Unidos se ofrece por el **Sega Channel**. Pero, ¿qué ocurre con Europa? En el Viejo Continente, y salvo las honrosas excepciones de los STREET FIGHTER 2, sólo llegan los títulos mas flojos de la casa, como el descafeinado SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS o este pésimo **THE PUNISHER**. Basado en la recreativa





SU MEDIA NARANJA



Como no podía ser de otra manera, THE PUNISHER incluye la inevitable opción de dos jugadores, en la que nuestro chulesco protagonista comparte cartel con otro legendario de la factoría Marvel: Nick Fury, miembro de S.H.I.E.L.D.

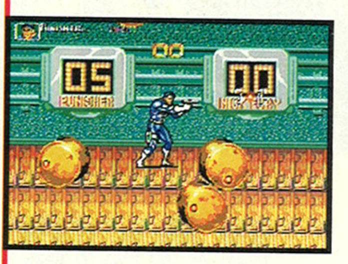


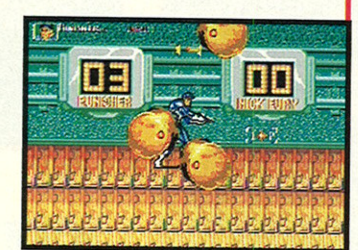






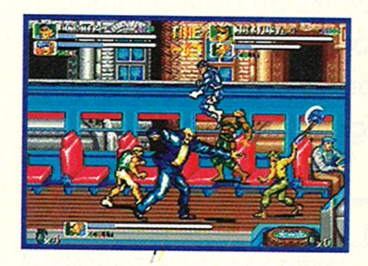
BONUS MAYHEM!





Gracias al cielo, no todo es malo en THE PUNISHER. Sin ir más lejos, la fase de bonus es una de las más divertidas que podemos recordar. Consiste en disparar a todos los barriles que aparecen en pantalla, antes de que desaparezcan, suscitando una incruenta batalla entre los dos jugadores por ver quién fulmina más barriles.



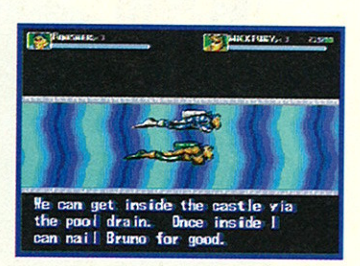




de la propia **Capcom**, este título es un ejemplo más de la desidia que parece invadir a **Capcom** cuando se trata de programar para ***Mega Drive***. En este caso, los responsables de esta conversión han sido **Sculptured Software** (autores de los dos MORTAL KOMBAT y la trilogía STAR WARS en ***SNES***). Si estos programadores son unos genios realizando juegos para ***SNES***, en ***Mega Drive*** no tienen ni bendita idea. La animación de los personajes es penosa (el protagonista anda como si tuviera un clavo en la cadera). Los decorados provocan la risa debido a su precaria calidad y colorido. La música y efectos sonoros levantarían de su tumba al mismísimo Beethoven (y eso que era sordo). Como resultado de todo, tenemos uno de los peores *beat'em up* jamás creado para ***Mega Drive***. Para culminar la tarea se han eliminado los mejores detalles de la recreativa original. **THE PUNISHER** es un castigo para los sentidos. Un auténtico bodrio que no merece formar parte del catálogo de **Capcom**.

NEMESIS







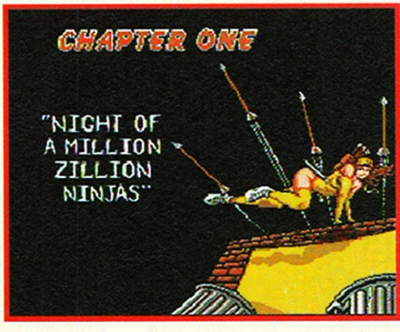


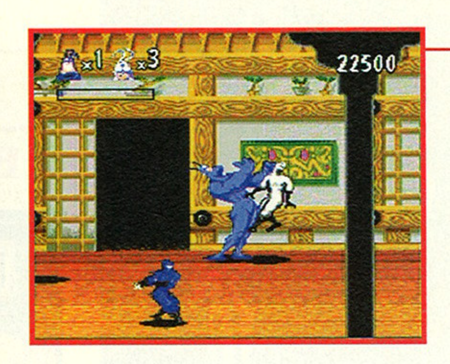










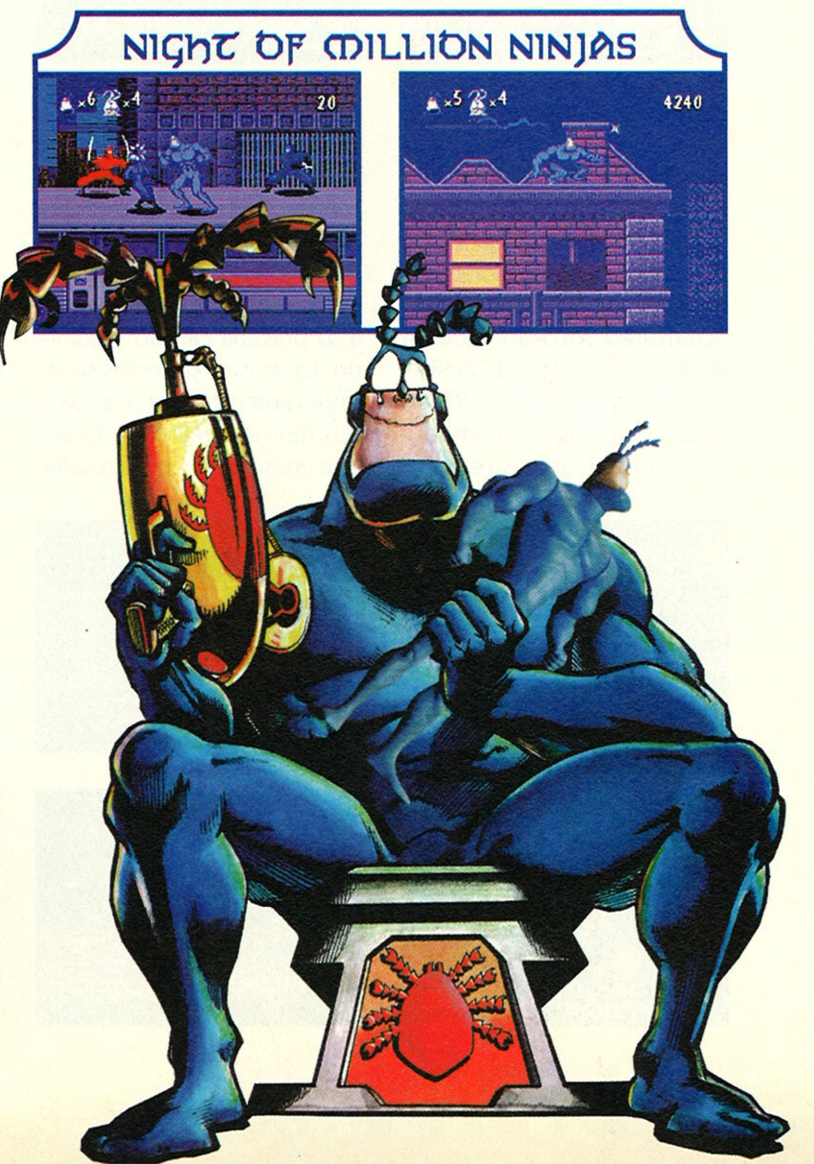


EL FANFARRÓN ENMASCARADO

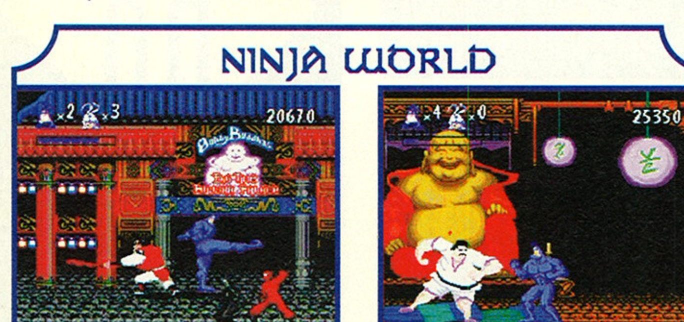
No es un héroe de masas, ya que es un desconocido. Sin embargo, para él esa cuestión no es importante. Al fin y al cabo, ¿qué se puede esperar de un superhéroe que utiliza la ciudad como gimnasio propio?

Fox Interactive vuelve a la carga con una adaptación de una serie de animación, que inauguró su canal de televisión por cable para niños. **THE TICK** es una serie de acción, al estilo de BATMAN, pero con elementos de parodia disparatada. En resumen, la formula adecuada para alcanzar la fama. Este extraño cartucho tiene el desarrollo básico de cualquier *beat' em up*, aunque con algunas diferencias. Los jefes de final de fase aparecen casi siempre de forma aleatoria, tras caernos de lo alto de un edificio. También contamos con dos tipos de ayuda para terminar el juego: las magias, en las que invocaremos a un hada del bosque que parece una liebre alada, y los items, que nos protegerán contra posibles ataques. En cuanto al apartado técnico, lo único destacable son las animaciones de los *sprites* del protagonista y los jefes. Los demás son minúsculos, vulgares y repetitivos. Los decorados apenas cuentan con





NIGHT OF MILLION NINJAS



NINJA WORLD





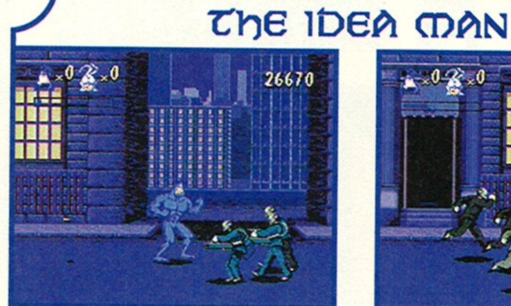
Las notas de humor son un componente básico.

THE THORN OF OBLIVION

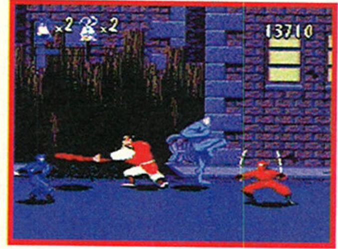




THE IDEA MAN





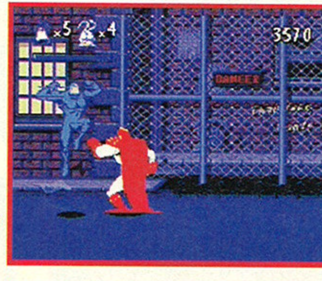


La calidad en este juego brilla por su ausencia.

ENEMIGOS DE FINAL DE FASE









PERSONAJES



un par de planos de *scroll* en los mejores casos, y los fondos parecen los ganadores de un concurso de dibujo de guardería. La música es una auténtica pena. El tedio es una constante en **THE TICK** ya que lo único que cambia en los enemigos de las cinco primeras fases es su color.

THE PUNISHER

THOSE NINJAS ARE WACKY







FOX INTERACTIVE	
SOFTWARE CREATIONS	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3-7
FASES	8
CONTINUACIONES	3-6
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Las animaciones son fluidas y detalladas.

▼ Los decorados son de auténtica pesadilla.



MUSICA

▼ Poca variedad de melodías.

▼ Las músicas suenan como si las tocara un organillo de juguete.



SONIDO FX

▲ Algunas voces resultan bastante graciosas.

▼ La calidad de este aspecto resulta deficiente.



JUGABILIDAD

▲ El gran número de fases consigue entretener un rato.

▼ Los enemigos se repiten hasta la saciedad.



GLOBAL 62

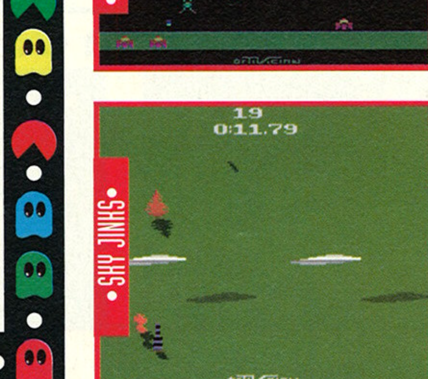
THE TICK es un beat'em up con muchísimo sentido del humor, y sólo eso. Está claro que este cartucho es la mayor desgracia en el campo de los arcades desde DOUBLE DRAGON V. Ya sabes, si quieres comprarte un lanzamiento aburrido, ésta es una oportunidad de oro.



ATARI 2600 ACTION PACK

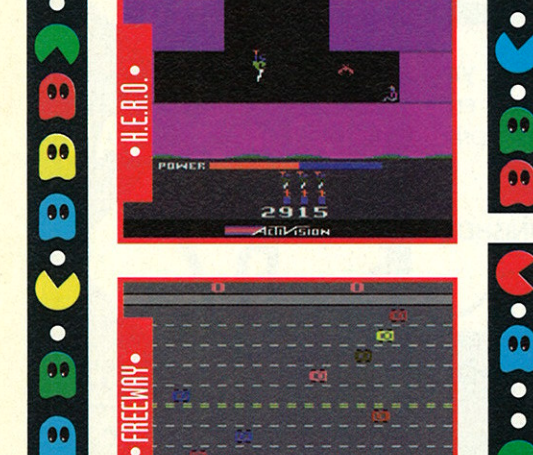
Pese a que en nuestra revista no sea muy común encontrarse con productos específicos para un sistema como el PC, este mes hemos decidido, por una vez y sin que sirva de precedente, dar un giro de 180 grados en nuestra sección y hacernos eco de la recopilación que Activision ha lanzado al mercado. En ella encontraremos parte de los éxitos de esta compañía para la pionera consola Atari 2600.

•SPIDER FIGHTER•

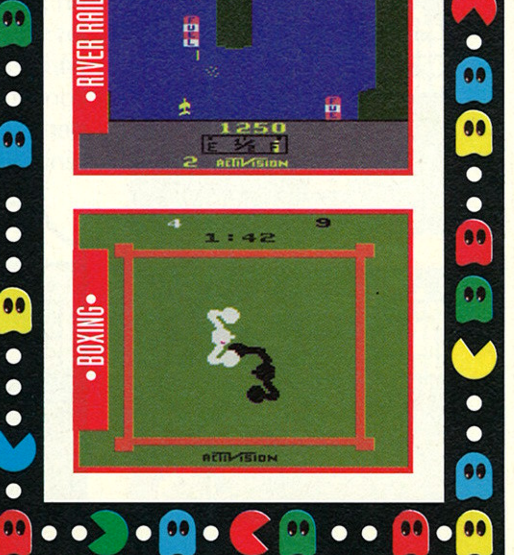


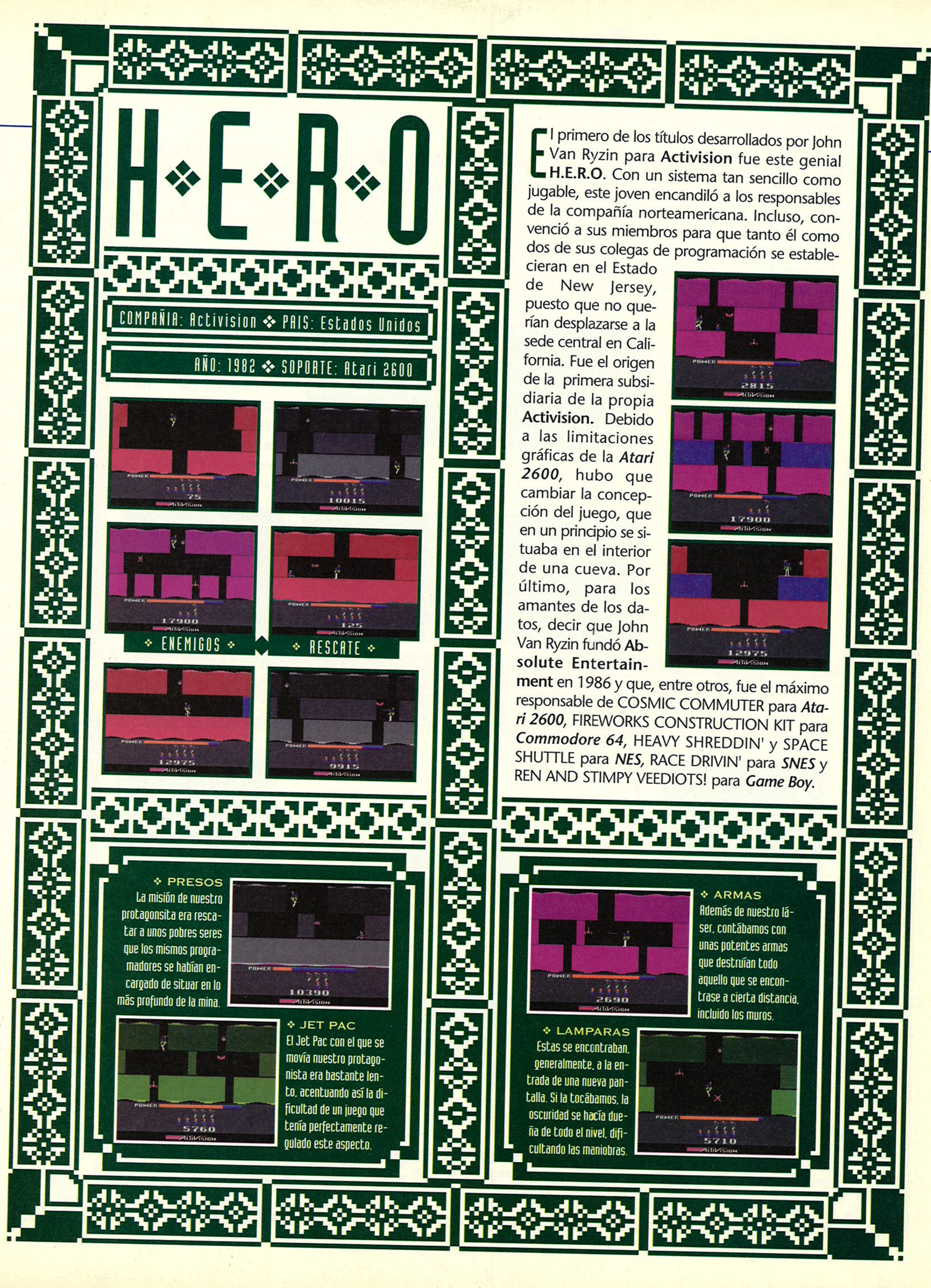
La *Atari 2600* supuso para el mundo de los videojuegos lo que *Spectrum* significó para el de los ordenadores domésticos. El paso de jugar de los recreativos a hacerlo en el salón de casa fue un cambio radical, sobre todo, teniendo en cuenta que la calidad de los videojuegos comenzaba a ser similar a lo que se podía encontrar en los recreativos. Con todo, **Activision** no quiso perder la oportunidad de hacerse un hueco entre los mejores, desarrollando un gran catálogo de títulos que, en algunas ocasiones, llegarían a consolidarse como auténticos clásicos. Pitfall o H.E.R.O. son sus mejores ejemplos, lo que propició que ambos fuesen convertidos posteriormente para una gran cantidad de sistemas domésticos, entre los que destacaban *Spectrum* de **Sinclair** y **Commodore 64** de la compañía alemana. Cabe reseñar que la mayoría de los programadores que trabajaron para **Activision** en aquella época, acabaron fundando sus propias empresas de desarrollo de software. En este aspecto podemos mencionar algunas tan importantes como **Accolade** o **Absolute Entertainment**. Con todo lo dicho queda más que justificada la incursión que el *PC* ha llevado a cabo este mes en nuestras páginas. Ampliar conocimientos en torno a los comienzos del mundo del videojuego es el principal objetivo de esta versión, aunque con lanzamientos como el que hoy nos ocupa todo resulta mucho más fácil de hacer.

J.C. MAYERICK









H·E·R·O

COMPAÑIA: Activision ❖ PAIS: Estados Unidos

AÑO: 1982 ❖ SOPORTE: Atari 2600

El primero de los títulos desarrollados por John Van Ryzin para **Activision** fue este genial **H.E.R.O**. Con un sistema tan sencillo como jugable, este joven encandiló a los responsables de la compañía norteamericana. Incluso, convenció a sus miembros para que tanto él como dos de sus colegas de programación se establecieran en el Estado de New Jersey, puesto que no querían desplazarse a la sede central en California. Fue el origen de la primera subsidiaria de la propia **Activision.** Debido a las limitaciones gráficas de la ***Atari 2600***, hubo que cambiar la concepción del juego, que en un principio se situaba en el interior de una cueva. Por último, para los amantes de los datos, decir que John Van Ryzin fundó **Absolute Entertainment** en 1986 y que, entre otros, fue el máximo responsable de COSMIC COMMUTER para ***Atari 2600***, FIREWORKS CONSTRUCTION KIT para ***Commodore 64***, HEAVY SHREDDIN' y SPACE SHUTTLE para ***NES***, RACE DRIVIN' para ***SNES*** y REN AND STIMPY VEEDIOTS! para ***Game Boy***.

❖ ENEMIGOS ❖

❖ RESCATE ❖

❖ PRESOS

La misión de nuestro protagonsita era rescatar a unos pobres seres que los mismos programadores se habían encargado de situar en lo más profundo de la mina.

❖ JET PAC

El Jet Pac con el que se movía nuestro protagonista era bastante lento, acentuando así la dificultad de un juego que tenía perfectamente regulado este aspecto.

❖ ARMAS

Además de nuestro láser, contábamos con unas potentes armas que destruían todo aquello que se encontrase a cierta distancia, incluido los muros.

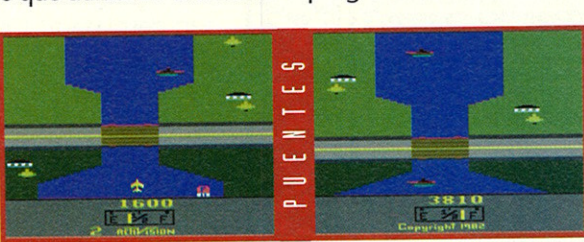
❖ LAMPARAS

Estas se encontraban, generalmente, a la entrada de una nueva pantalla. Si la tocábamos, la oscuridad se hacía dueña de todo el nivel, dificultando las maniobras.

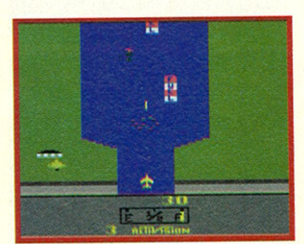
Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

RIVER RAID

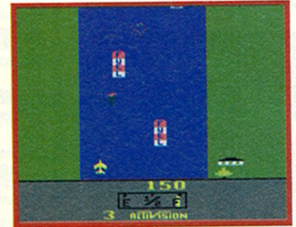
RIVER RAID puede presumir de ser el primer videojuego desarrollado por una mujer, siendo además uno de los primeros títulos que utilizaron el sistema con perspectiva cenital que tanto éxito ha tenido siempre (los clásicos *shoot'em up* son un buen ejemplo). Debido a las limitaciones de memoria de la ***Atari 2600*** (4K de RAM y 128 bytes de RAM), Carol Shaw, su creadora, tuvo que idear un sistema de generación aleatoria de escenarios para dotar al juego de vistosidad. En 1984 dejó **Activisión** tras programar HAPPY TRAILS para la ***Intellivision*** de **Mattel**, completando su currículum con la versión para ***Atari 800*** de **RIVER RAID**, CHECKERS Y 3D TIC-TAC-TOE para ***Atari*** y SUPER BREAK OUT y POLO para ***Atari 2600***. Hoy, por desgracia, Carol Shaw no continúa programando.

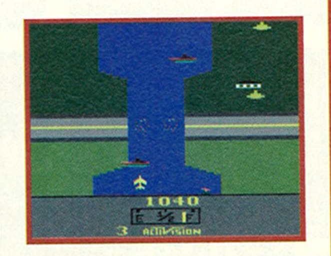

PUENTES

COMPAÑIA: Activision PAIS:EE.UU.
AÑO:1982 SOPORTE: Atari 2600





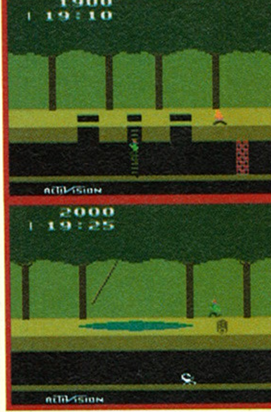


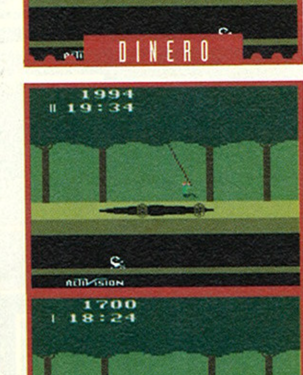


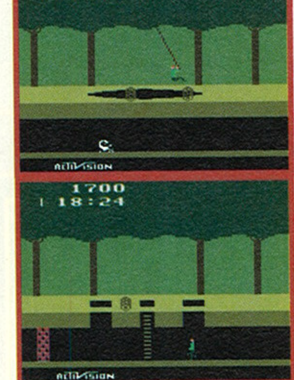
PITFALL

PITFALL fue programado por David Crane en 1982 con los 4K de ROM de la ***Atari 2600***, vendiendo en todo el mundo más de cuatro millones de copias. Otros títulos creados por él son: DRAGSTER, FREEWAY, LASER BLASTER, GRAND PRIX, PITFALL II, DECATHLON, GHOSTBUSTERS, SKATEBOARDIN', A BOY AND HIS BLOB, SUPER SKATE BOARDIN' y AMAZING TENNIS. Actualmente es el vicepresidente de **Absolute Entertainment Company.**


LIANAS




DINERO



COMPAÑIA: Activision PAIS:EE.UU.
AÑO:1982 SOPORTE: Atari 2600

ACTION PACK



En esta recopilación de Activision encontraremos auténticos maestros del videojuego actual.

Era realmente increíble lo que se podía llegar a hacer con los apenas 4K de la Atari 2600.

En esta recopilación lanzada por **Activision** encontraremos muchos de los grandes éxitos que la compañía cosechó para la ***Atari 2600***. La práctica totalidad de estos títulos fueron desarrollados por Alex DeMeo, John Van Ryzin, Dan Kitchen y Garry Kitchen, que hoy son los máximos responsables de una de las empresas punteras del panorama internacional desde 1986: **Absolute Entertainment**. Otros ilustres creadores son: Bob Whitehead (BOXING, SKY JINKS Y CHPPER COMMAND) que fundó **Accolade** y que, además, fue el autor del clásico HARDBALL; Steve Cartwright (FROSTBITE Y SEAQUEST) trabaja actualmente para **Electronic Arts** y ha diseñado, entre otros, NBA LIVE '95 y PGA TOUR GOLF 486. Por último, Larry Kaplan (KABOOM) dejó la compañía **Activision** en el año 1982. Actualmente, no se dedica a la programación de videojuegos.



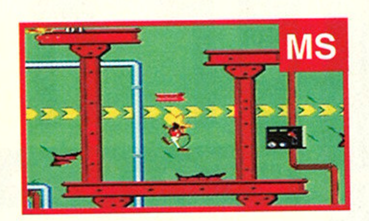




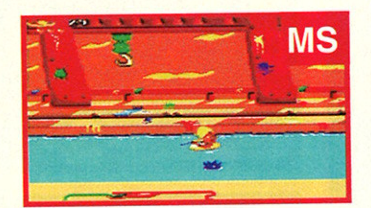


SUSPIRO DE JUEGO

Resulta sorprendente comprobar como de un tiempo a esta parte los juegos para Game Gear y para Master System cuentan con unas cualidades técnicas ciertamente soprendentes. Este nuevo lanzamiento no defraudará a los fieles seguidores de estos personajes de dibujos animados.



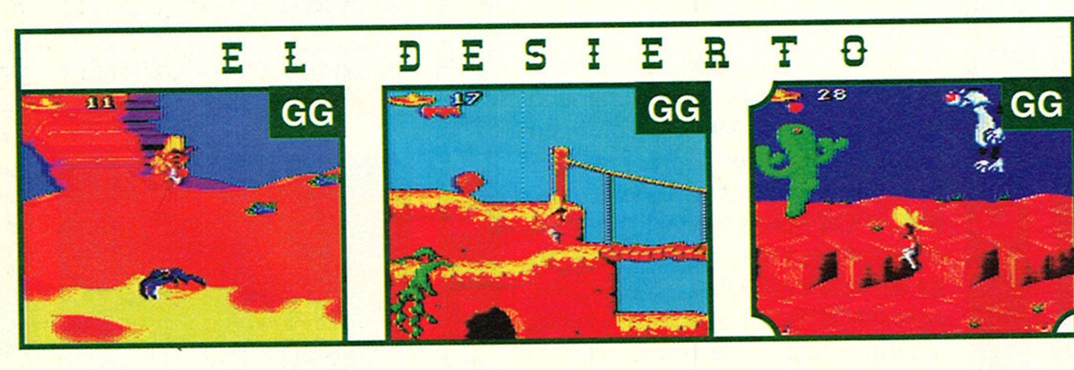


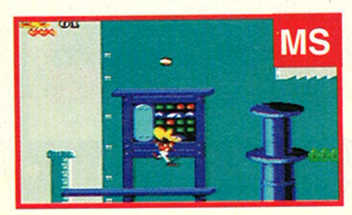


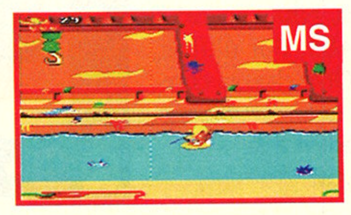


MARKO'S MAGIC FOOTBALL para ***Game Gear*** y ASTERIX para ***Master System*** son las dos mejores pruebas que podemos aportar para demostrar la afirmación realizada. Además de la magnífica calidad gráfica de ambos lanzamientos (que incluso podrían confundirse con versiones para los 16 bits), los *scrolls* de pantalla y el tamaño de los *sprites* lograban cotas de calidad espléndidas. Todo ello se debe, lógicamente, al largo período de tiempo que estas consolas llevan ya entre nosotros, lo que ha permitido que su interior no tenga prácticamente ningún secreto para los programadores.

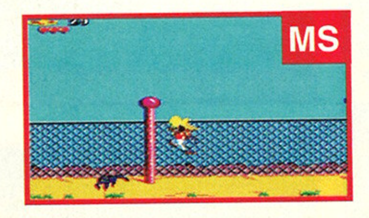
Esta aseveración podemos aplicarla a las versiones para los sistemas de 8 bits de **Sega** que nos ocupan hoy, ya que a la indudable calidad de sus gráficos hay que unirle una re-













El aspecto gráfico es uno de los más sobresalientes.



LA ISLA





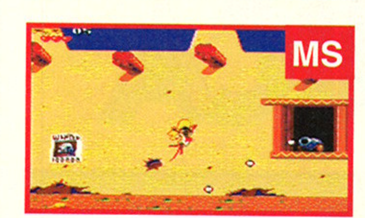




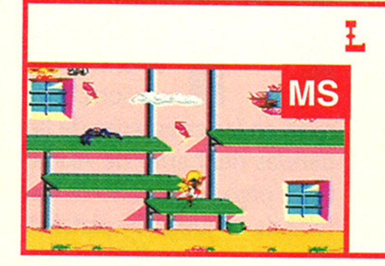
TRAS FINALIZAR LOS TRES NIVELES DEL JUEGO, EL POPULAR GATO SILVESTRE SALDRA A NUESTRO ENCUENTRO POR ULTIMA VEZ.







LA OBRA







alización técnica que, por lo menos, podríamos calificar de notable. De vuelta al apartado gráfico, mencionar que cada uno de sus quince escenarios (divididos en cinco niveles con tres subfases cada uno) cuenta con gráficos propios, impidiendo que la monotonía se adueñe del juego.

En cada uno de estos cinco niveles nos encontraremos con el gato Silvestre, que hará acto de aparición al final de los mismos para amargarnos un poco lo que, hasta el momento, había sido un mero paseo militar.

El nivel de dificultad es, como cabía esperar, el único defecto de este sensacional cartucho, lo que impedirá que disfrutemos de este título durante más de una tarde, y no porque este juego sea difícil, que no lo es, sino porque el nivel de dificultad es simplemente muy bajo.

Así pues, estamos ante un lanzamiento muy bien realizado a nivel técnico, pero que proporcionará muy pocas horas de diversión al jugador, aunque muy intensas.

J.C. MAYERICK

LA MADRIGUERA





SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 5
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Una espléndida demostración de lo que se puede llegar a hacer en Game Gear y en Master System.



MUSICA

▲ Lo de siempre, música típica para los 8 bits de Sega.

▼ Muy poco se puede hablar sobre este apartado.



SONIDO FX

▲ Es increíble ver un Sound Test tan limitada como la que podemos observar en este cartucho.



JUGABILIDAD

▲ Tres niveles y quince subfases es un dato a tener en cuenta.

▼ Las acabaremos en un suspiro.



GLOBAL



Tanto la versión para Master System como la correspondiente a Game Gear pecan de una dificultad prácticamente nula. Una auténtica lástima ya que si se hubiese controlado un poco más este apartado, habríamos dado con uno de los mejores títulos del año para los 8 bits de Sega.

B U S C A   L A S   D I F E R E N C I A S



SONIC DRIFT



SONIC DRIFT RACING





FORMULA SONICA

Después de observar sus últimas aventuras, el camino que había tomado nuestro querido puercoespín azul resultaba preocupante. Ahora, llega SONIC DRIFT RACING que es un soplo de aire fresco para la imagen de nuestro amigo.



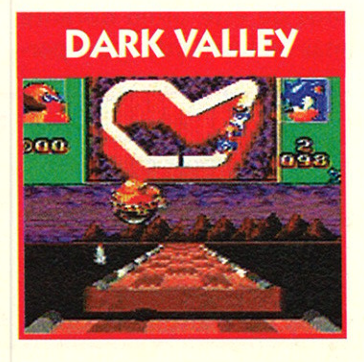
BALLOON PANIC



CASINO NIGHT



DARK VALLEY



Hace un año más o menos, en las tierras orientales, un nuevo Sonic aparecía en las estanterías de las tiendas del barrio de Akihabara, pero esta vez no se trataba de un juego de plataformas con un scroll frenético, sino de un arcade que copiaba sin ningún tipo de complejos a SUPER MARIO KART. Su nombre es **SONIC DRIFT**, y tal fue su éxito, que en Japón se lanzo un pack que incluía la consola ***Game Gear*** con el juego, alcanzando unos altos niveles de ventas. Cuando parecía que nunca lo veríamos en nuestro país, la compañía **Sega** nos sorprende con una versión renovada y actualizada de este gran título, en el que se han añadido numerosas mejoras que nos hacen olvidar las similitudes con el arcade de **Nintendo**.

SONIC DRIFT RACING posee la friolera de 24 pistas, en





Los 24 circuitos de este cartucho incluyen las mejores fases de todos los lanzamientos de SONIC.

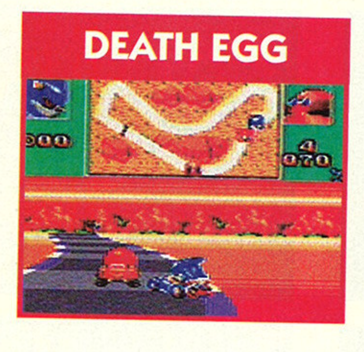


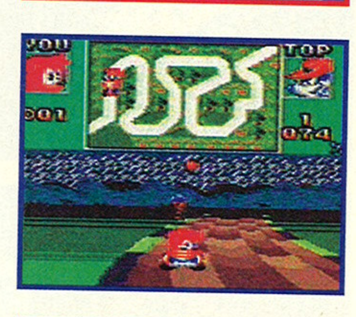
EMERALD OCEAN



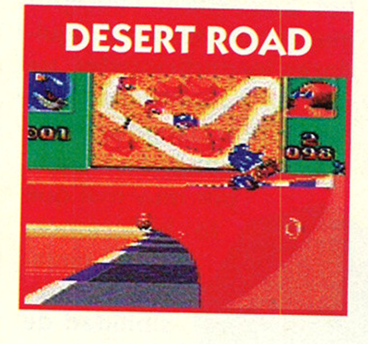
SONIC DRIFT RACING es uno de los títulos más jugables hasta el momento para la consola Game Gear.

DEATH EGG

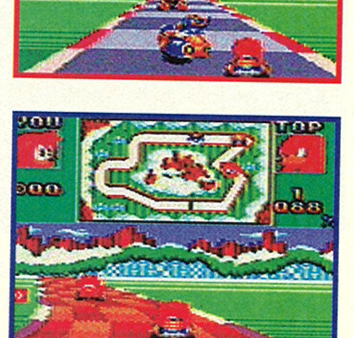




DESERT ROAD



GREEN HILL

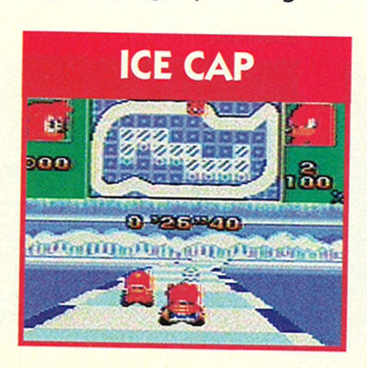


las que podremos atravesar las mejores fases de todos los lanzamientos de SONIC, sufriendo las inclemencias del tiempo y los obstáculos más variopintos. Controlar nuestro coche a toda velocidad no resulta muy sencillo cuando en la pista existen agujeros, lluvias de meteoritos, relámpagos o líneas de alto voltaje. No obstante, el sencilo manejo de nuestro vehículo nos permitirá evitar estas dificultades, al mismo tiempo que adelantamos al resto de coches.

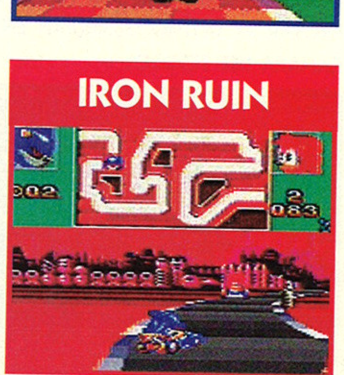
En cuanto al aspecto técnico, jamás había visto un *scroll* de carretera tan impecable y con tantos planos (a excepción de algunos juegos para *Mega CD* y *MD 32X*) en una consola de **Sega**. Este cartucho tiene también un colorido sorprendente y unos detalles gráficos fuera de serie. La jugabilidad es perfecta en todo momento, y tan sólo se le puede achacar que la dificultad es muy baja en algunos circuitos. Pero, este último detalle no tiene ninguna importancia cuando te pones a los mandos de uno de los siete coches y recorrer los 24 circuitos. Cuando las consolas de ocho bits están en declive, los juegos más espectaculares hacen su aparición. Pero, ¿dónde estaban estos títulos hace dos años?

THE PUNISHER

ICE CAP

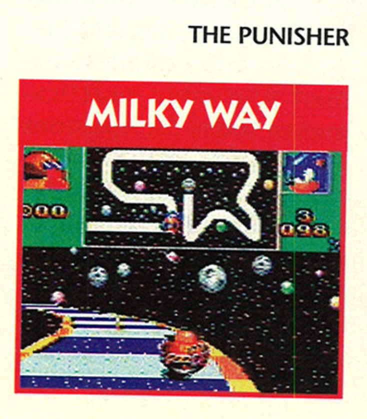


IRON RUIN





MILKY WAY





DIVERSION EN BLOQUE

Desde su creación en el año 1986, TETRIS ha supuesto un autentico fenómeno de masas en el campo de los videojuegos. Este lanzamiento fue adaptado casi a la totalidad de los formatos conocidos. Pero, ¿por qué no hay ninguna versión para las consolas de la compañía Sega?

En el año 1990 **Sega** había lanzado la consola ***Mega Drive***, y con ella la versión de **TETRIS** que todos los usuarios estaban esperando.

Poco tiempo después a la compañía japonesa le llegó la hora de lanzar este título en el resto del mundo. Pero una vez más, **Nintendo** se adelantó firmando un contrato multimillonario con **Spectrum Holobyte**, un grupo que poseía los derechos de explotación de este famoso arcade y que limitaba la distribución de la versión para ***Mega Drive*** al territorio nipón.

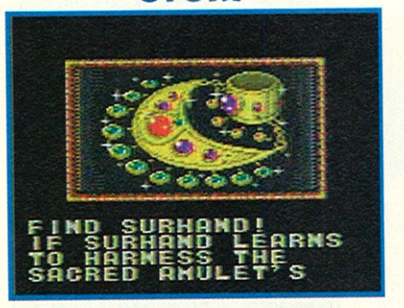
Creado por **Compile**, empresa conocida por títulos tan emblemáticos como la saga ALESTE, COLUMNS sería la inmediata respuesta de **Sega** al rey de los juegos de habilidad.

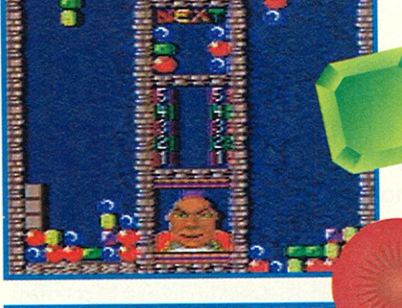
Las cualidades que distinguirían a este título de su rival eran bastante claras. En esta ocasión no sería necesario encajar perfectamente las piezas que caían, como si de un puzzle se tratara, si no que nuestro cometido residía en alinear por colores las fichas. Para conseguir este objetivo podríamos cambiar las tonos de las piezas, presionando los distintos botones. Este sencillo concepto muy pronto tuvo sus seguidores incondicionales, ya que era bastante mas fácil que TETRIS. El motivo de esta facilidad radicaba en que, por muy mal que lo hiciéramos, siempre teníamos una posibilidad de salvar la partida, ya que en todo momento la caída de las fichas adecuadas podía lograr una espectacular reacción en cadena que vaciaba la pantalla. Había nacido el efecto *Milagro*.

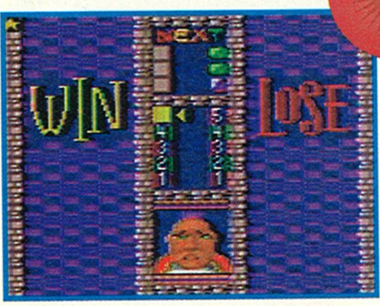
Este título fue versionado para todas las consolas de **Sega**, aunque no tendría continuidad hasta hace un año. Esta versión fue incluida en el GAME PACK 4-1, cartucho con tres juegos más donde, frente a catástrofes épicas como PENALTY KICKOUT, constituía uno de los mejores juegos. En esta ocasión se habían suprimido prácticamente todas las opciones del original, conservando tan sólo el modo Flash. De esta manera, este lanzamiento ocupaba la friolera de medio mega.

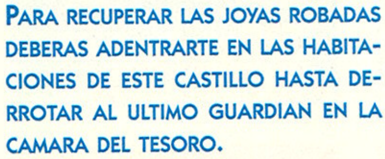
Pero el tiempo no pasa en vano, y después del lanzamiento de DR ROBOTNIK o

STORY

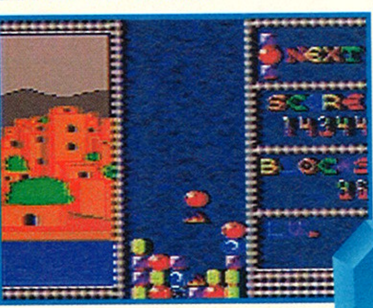






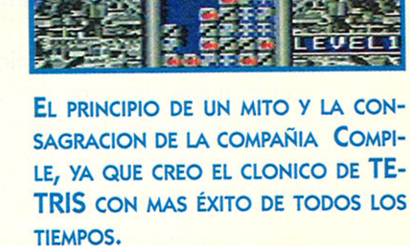


PARA RECUPERAR LAS JOYAS ROBADAS DEBERAS ADENTRARTE EN LAS HABITACIONES DE ESTE CASTILLO HASTA DERROTAR AL ULTIMO GUARDIAN EN LA CAMARA DEL TESORO.



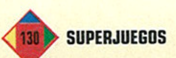
COLUMNS



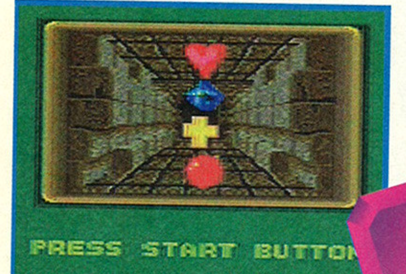


EL PRINCIPIO DE UN MITO Y LA CONSAGRACION DE LA COMPAÑIA COMPILE, YA QUE CREO EL CLONICO DE TETRIS CON MAS ÉXITO DE TODOS LOS TIEMPOS.

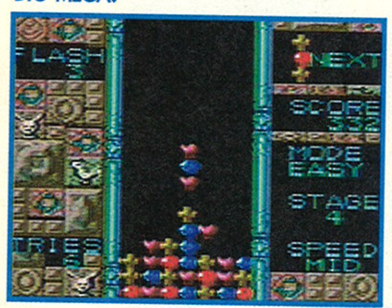




COLUMNS 2

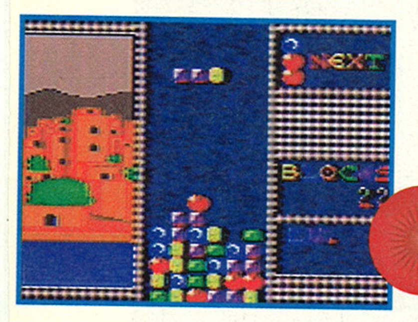


ESTE TITULO ES BASTANTE INFERIOR AL PRIMERO, AUNQUE SOLO OCUPABA MEDIO MEGA.



FLASH

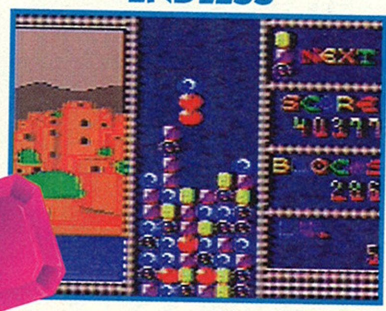


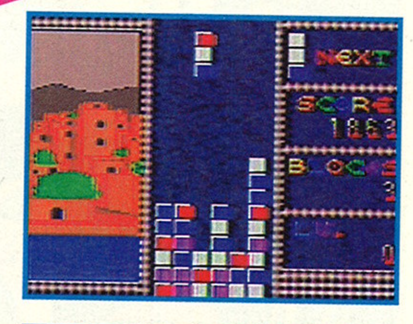


TU PRINCIPAL OBJETIVO EN SUPER COLUMNS ES QUE DESAPAREZCAN LAS FICHAS BRILLANTES. LAS COSAS NO SON TAN DIFICILES COMO PARECEN.



ENDLESS







CON ESTE EXTRAÑO MODO SE HA REBAUTIZADO A LA MODALIDAD ARCADE DE TODA LA VIDA. ENTRENA CON ESTA CURIOSA POSIBILIDAD ANTES DE ENFRENTARTE CON TODOS LOS ADVERSARIOS DE ESTE FANTASTICO JUEGO. ES UNA CUESTION DE VIDA O MUERTE.



PUYO-PUYO, como se denomina en la parte oriental, había que renovar la saga COLUMNS. Por tanto, en Japón se lanzó sólo en la consola ***Mega Drive*** COLUMNS III, que seguía las premisas del original, aunque esta vez se jugaba contra personajes y contaba con un divertido modo de cinco jugadores. Para este **SUPER COLUMNS** no se ha reparado en gastos, puesto que se ha cuatriplicado el número de megas con respecto a la anterior entrega. También se incluye un modo historia parecido al de DR ROBOTNIK para rotar las fichas y utilizar magias, además de contar con un suculento repertorio de items que harán posible acciones tan variadas como la explosión de piezas o invertir la pantalla del juego.

En el aspecto gráfico poco hay que decir de este cartucho, aunque no es un apartado importante en este género. A pesar de esto, las pantallas del modo historia están bien realizadas y las animaciones de los enemigos son bastante divertidas.

Como en todos los lanzamientos de este estilo su mayor baza reside en su asombrosa jugabilidad, pero que nadie se crea que este dato implica finalizar el juego en menos que canta un gallo, ya que los adversarios del modo historia son muy duros de roer y juegan sucio. En definitiva, **SUPER COLUMNS** es un paso adelante en la famosa saga que recomendamos a todos los usuarios de ***Game Gear***.

THE PUNISHER

SUPER COLUMNS © 1995 SEGA

SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1-3
FASES ◆ INFINITAS
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 76
▲ Las animaciones de los rivales son graciosas.
▼ El resto de los gráficos son muy simples.

MUSICA 86
▲ Seis melodías distintas que te pondrán los nervios de punta.
▲ La versión del tema central.

SONIDO FX 69
▲ Buenos efectos para cada una de las acciones.
▼ Son exactos al del resto de los juegos.

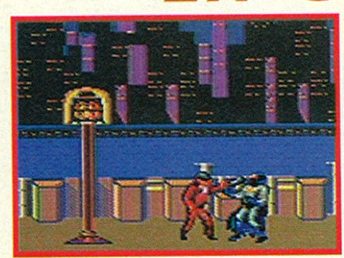
JUGABILIDAD 90
▲ La diversión y la jugabilidad que han hecho famoso a este título.
▲ La variedad de modos.

GLOBAL 85
SUPER COLUMNS es uno de esos juegos impregnados del aroma de clásico del que muy pocos pueden presumir. Seguro que encantará a todos los amantes de los títulos viscerales, provocando ataques de nervios a más de uno. Recomendable para todo el mundo.

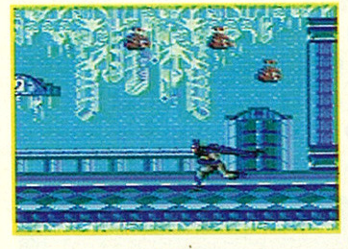
BATMAN & ROBIN

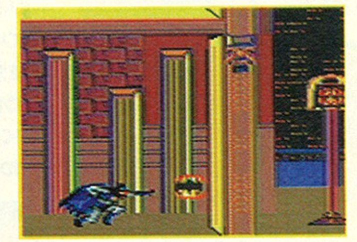


LA CIUDAD

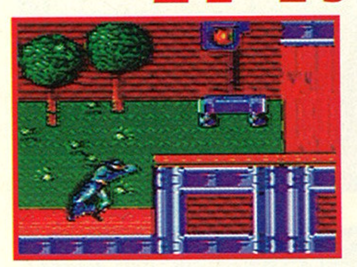


Por desgracia, no podemos decir lo mismo del control de nuestro protagonista, que en todo momento se mostrará bastante torpe y desobediente con respecto a nuestras órdenes. El problema radica en que resultará prácticamente imposible controlar el salto de Batman. Por tanto, situarse en alguna de las muchas plataformas del mapeado llegará a ser un auténtico ejercicio de habilidad. A este hecho contribuye, además, la brusquedad con la que nuestro personaje se desplaza por la pantalla puesto que, lejos de conseguir aumentar la velocidad de juego, acentuará aún más el mal control sobre Batman. En el aspecto gráfico este cartucho da un giro de ciento ochenta grados, obteniendo un colorido ciertamente asombroso para las posibilidades de la portátil, algo que ya pudimos observar en el genial MARKO'S MAGIC FOOTBALL. Los siete niveles del juego aprovechan al máximo las ventajas que la consola *Game Gear* nos brinda, destacando el primer nivel de juego. Por el contrario, no podemos decir lo mismo de la segunda fase, ya que algunos fondos parecen diseñados por un principiante en la materia. La música y los efectos de sonido, al igual que el apartado de las animaciones, rompen bastante la buena visión general del juego. Las partituras no consiguen apartarse de lo que





EL ESTUDIO



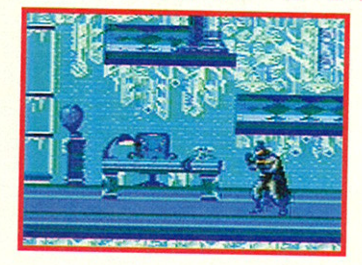


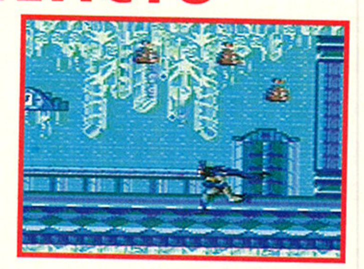
El estudio de grabación es, sin duda, uno de los peores escenarios de todo el juego. Algunos fondos parecen estar creados por un diseñador gráfico en ayunas.

DOS ASES



EL PALACIO



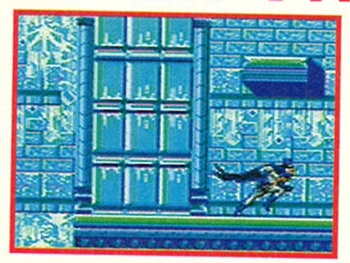


BATMAN



Batman se mostrará bastante torpe, debido a la mala labor de los programadores.

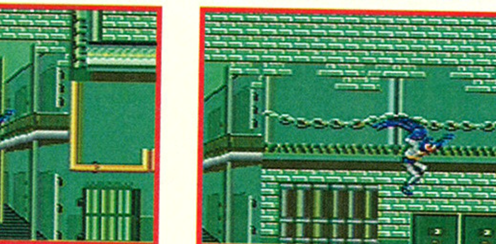
LA FACHADA

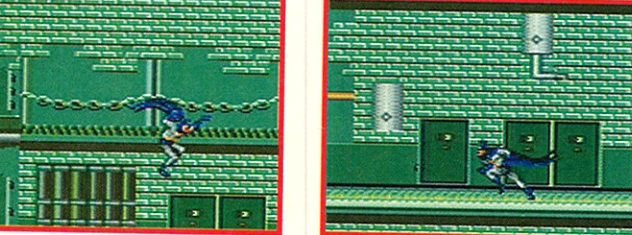




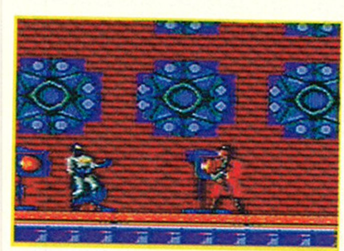
Batman deberá hacer un uso muy especial de sus habilidades, si no quiere caer precipitadamente al vacio.

LA CARCEL









en este terreno podríamos considerar como regular. **BATMAN & ROBIN** es, en última instancia, un título por cuya calidad gráfica nos veremos atrapados. Pero, una vez inmersos en el desarrollo del juego, cae en la monotonía de aquellos títulos que por unos defectos u otros no consiguen enganchar al jugador. Nos consta que las intenciones de los programadores han sido las mejores, aunque la calidad final del producto no ha sido acorde a lo esperado. Esperemos que en la próxima ocasión haya más suerte.

J.C. MAYERICK

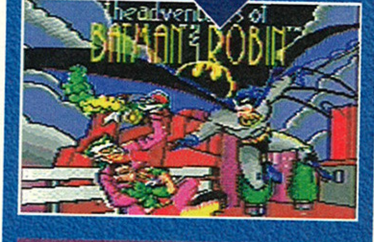
EL CEMENTERIO





Batman y su inseparable compañero de fatigas recorrerán los rincones más tenebrosos de un cementerio acompañados por suaves scroles y bello colorido

Y UN COMODIN



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Casi todos los fondos son magníficos.

▼ Los sprites del protagonista y de los enemigos.



MUSICA

▼ La práctica totalidad de los temas muestran un sonido típico de la Game Gear, es decir, vulgar.



SONIDO FX

▲ En este apartado de BATMAN & ROBIN podemos aplicar lo dicho con referencia a las músicas.



JUGABILIDAD

▲ Sus gráficos tienen la propiedad de engancharte totalmente.

▼ El control de Batman.



GLOBAL 82

BATMAN & ROBIN es el típico título que deslumbra por sus coloristas y bien realizados gráficos, aunque defrauda por la escasa manejabilidad del protagonista. A pesar de esto último, y gracias a sus siete largos niveles, no será difícil encontrar diversión en este cartucho.

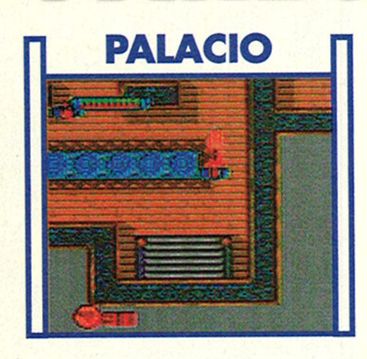


GAME GEAR REVIEW

Después de algún tiempo de espera, por fin ha llegado la versión para Game Gear de la última película protagonizada por Arnold Schwarzenegger y Jamie Lee Curtis. TRUE LIES promete acción a raudales.

PARECE MENTIRA...

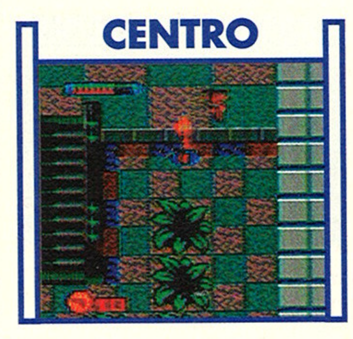
PALACIO



MONTAÑA



CENTRO



Este título para *Game Gear* puede analizarse de dos formas distintas. Una, como versión independiente que debía haber explotado al máximo las posibilidades gráficas de la portátil de **Sega;** y dos, como una simple adaptación, con una mejor paleta de colores, de la magnífica versión para *Game Boy* que comentamos también en este mismo número. Si no conocemos la versión para la consola de **Nintendo,** es posible que este título nos parezca realmente bueno, pese a que el juego se ralentiza notablemente cuando la pantalla se ve inundada con no más de tres o cuatro *sprites*. Si por el contrario somos conocedores de las excelencias de la adaptación para *Game Boy*, es posible que este **TRUE LIES** para *Game Gear* nos defraude, ya que es una mera adaptación que, para colmo de males, cuenta con una molesta ralentización. Por lo demás, este título tiene todos los alicientes para convertirse en uno de los mejores del año. **TRUE LIES** conserva las armas, los enemigos y las digitalizaciones que encontraremos entre fase y fase y que, en esta versión específica para *Game Gear*, alcanzan una calidad bastante notable. Bueno, divertido y menos sangriento que las versiones para 16 bits.

J.C. MAYERICK

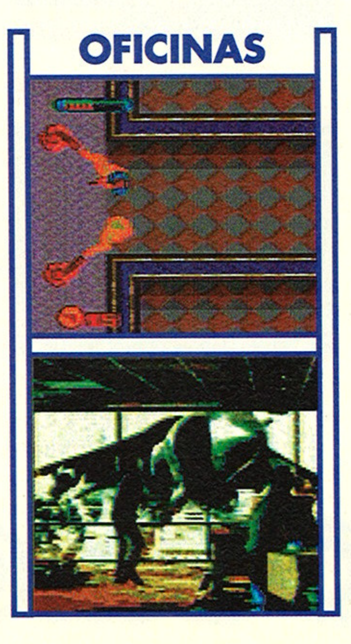
JARDINES



PUERTO



OFICINAS







GAME GEAR

REVIEW

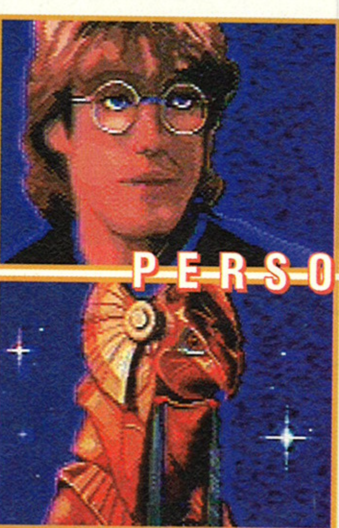
A PORTAZO LIMPIO

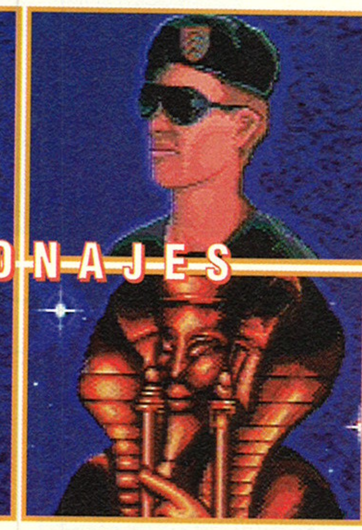
TRAS EL FRACASO OBTENIDO POR STARGATE, VERSION PUZZLE PARA GAME BOY, ERA DE ESPERAR QUE LA PORTATIL DE SEGA SE LIBRASE DE SEMEJANTE TITULO. POR DESGRACIA, NO HA SIDO ASI, Y SUS USUARIOS DEBERAN SUFRIR LAS CALAMIDADES DE ESTE LANZAMIENTO.

Acclaim, que no parece estar dispuesta a perder el tiempo con una licencia importante, ha vuelto a colarnos un juego que, por su absurdo desarrollo, jamás debería haber aparecido. **STARGATE**, cuya versión para ***Game Boy*** mostraba una escasa calidad, pretende alcanzar el éxito mezclando la popularidad de la película y el desarrollo de juegos como TETRIS o COLUMNS. El resultado es un título que no atraerá ni a los seguidores del filme, que esperaban un buen cartucho de acción, ni a los usuarios que disfrutan con juegos de tipo puzzle y que encontrarán en este título una gran simplicidad. Ni siquiera el modo battle, en el que podremos jugar contra la computadora o contra un segundo jugador, ofrecerá el más mínimo interés al usuario pues, tras deslizar unas cuantas fichas por la puerta estelar y superar algunos niveles, enterrará la idea de continuar jugando con semejante título.







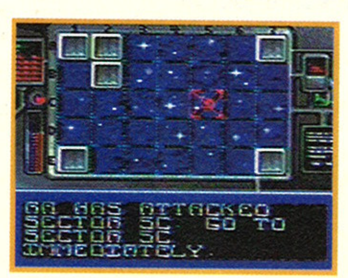












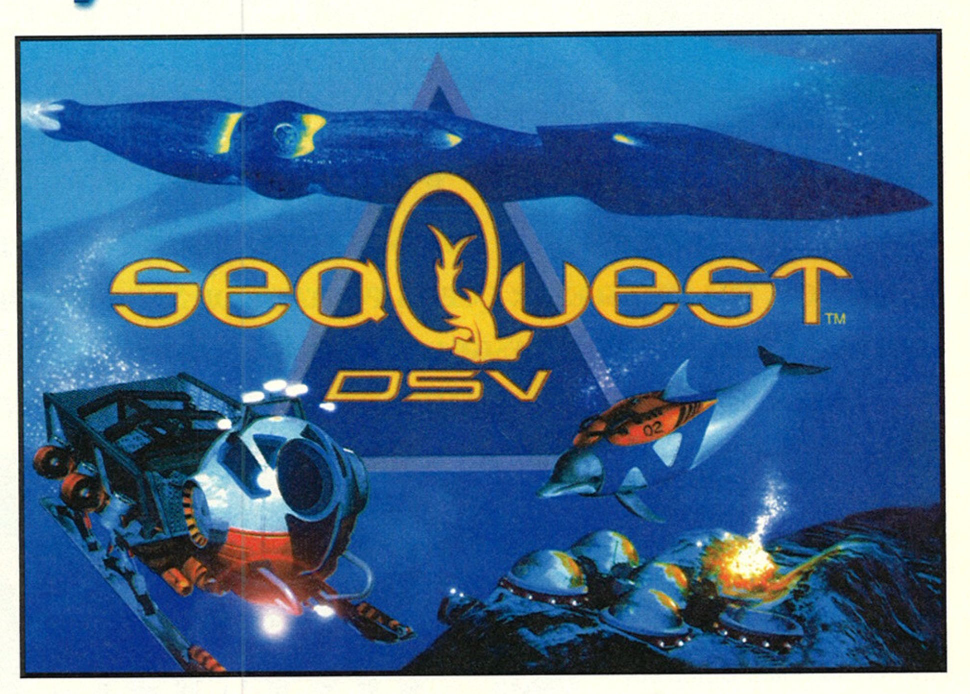
Puntuar el resto de aspectos no nos conduce a nada. Por tanto, esperemos que **Acclaim** no vuelva a tropezar, por tercera vez en la misma piedra. Un poco de imaginación no vendría nada mal.

J.C. MAYERICK



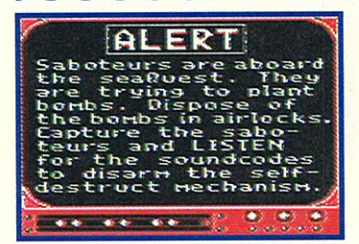
CON EL AGUA AL CUELLO

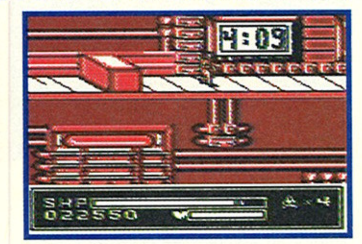
La factoría Spielberg ha dado muestras de que sus miembros son tan humanos como nosotros, ya que han errado con este SEAQUEST, una serie espectacular pero que carece de todo interés.



La excesiva moralidad ecológica, que invade nuestros hogares en los albores de este siglo XX, es la consecuencia más inmediata del alelamiento que sufre la generación más joven de este mundo. Con todo, la juventud se debe conformar con tragarse exquisitas clases de ecología de mano del CAPITAN PLANETA o de los delfines del océano de **SEAQUEST**. Fiel reflejo de la serie es, a su vez, esta adaptación para ***Game Boy***. Para gratificarnos con esta historia tendremos que dominar el control de los distintos artefactos. Dividido en siete fases diferentes, cada una contará con un desarrollo completamente distinto, obligando a adaptarnos a las necesidades de manejo del nuevo personaje o vehí-

SABOTAGE

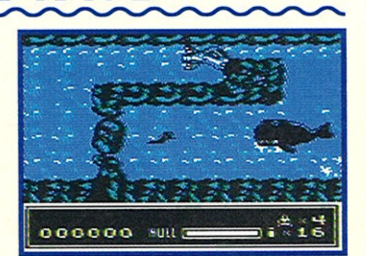




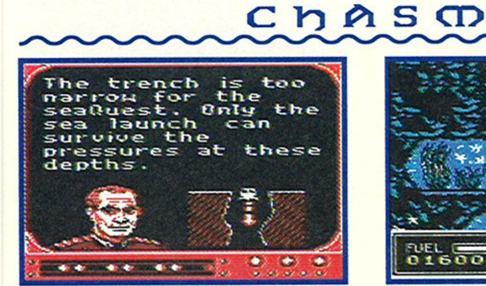
Los saboteadores han activado una potente bomba en el interior del SeaQuest. Habrá que desactivarla por medio de un código sonoro que deberemos buscar.

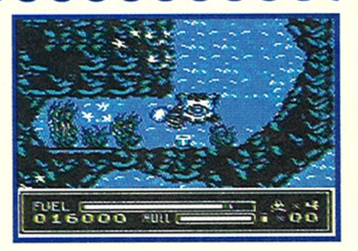
CAVERNS





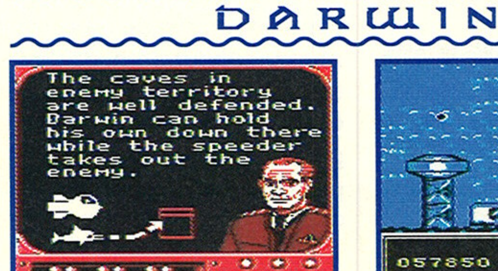
CHASM

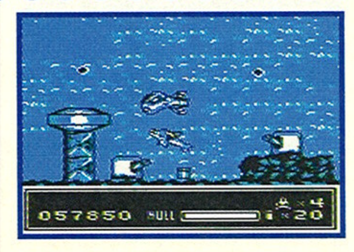


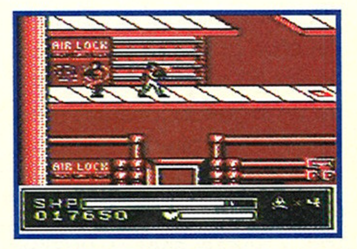


El interior del submarino enemigo en el último nivel.

DARWIN



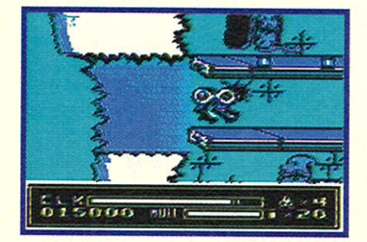




Deberemos depositar la bombas en el Airlock.

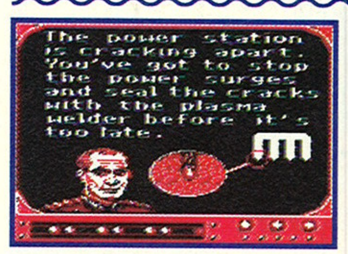


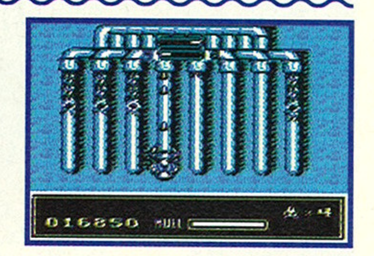




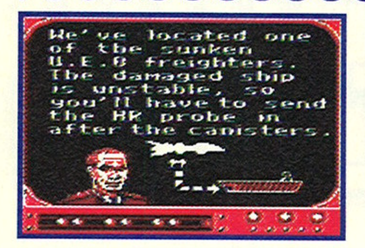
El HR Probe en acción recogiendo los residuos.

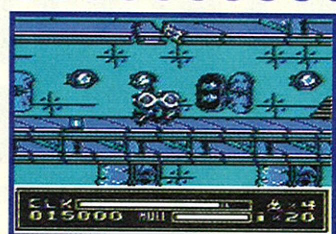
MELTDOWN

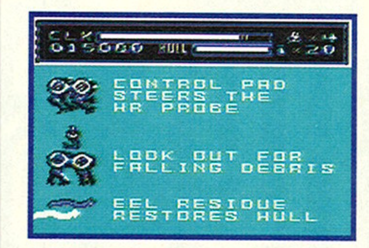




SHIPWRECK







En cada nivel se nos explica el control del vehículo.

culo. Pese a no contar con unas espectaculares animaciones, el juego proporciona el control suficiente como para disfrutar del cartucho, destacando en niveles como el interior del submarino donde la rapidez de movimientos y, sobre todo, la agudeza de oído serán imprescindibles para la correcta finalización.

Por lo demás, este lanzamiento supera con creces las expectativas mínimas que, sobre un título de esta importancia, se vierten. Agradar y divertir al jugador es el objetivo buscado por cualquier cartucho. **SEAQUEST** cumple dicho fin. Una gran labor de **Malibu Games**.

J.C. MAYERICK

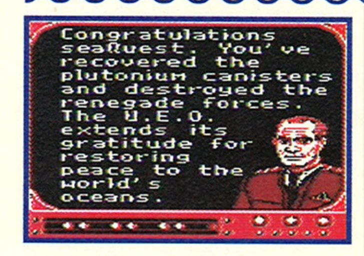
RENEGADES

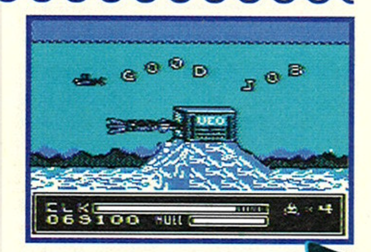




En el interor del submarino enemigo se desarrolla el último de los niveles de este juego. Deberemos colocar un artefacto explosivo y escapar rápidamente.

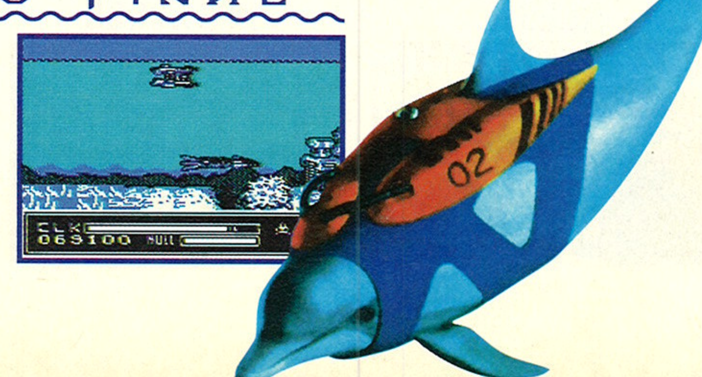
FINAL





ENEMIGO FINAL





seaQuest

THQ
MALIBU GAMES
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Utilizan la selección de paleta de Super Game Boy.

▼ En algunas fases dejan mucho que desear.

MUSICA



▲ La melodía central esta muy bien realizada, y resulta extremadamente pegadiza en todo el juego.

SONIDO FX



▲ Mención especial para la fase del interior del SeaQuest.

▼ Todo lo demás, rampión.

JUGABILIDAD



▲ La variedad de escenarios de este título.

▲ Cada nivel cuenta con un desarrollo distinto.

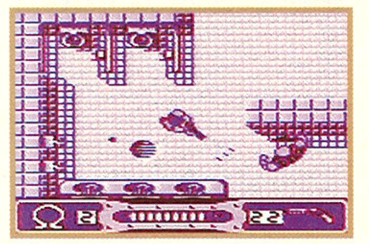
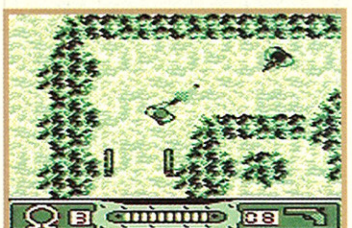
GLOBAL 82

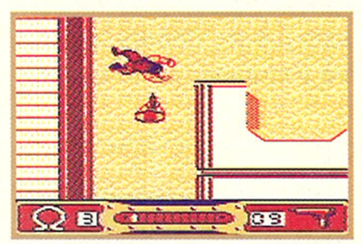
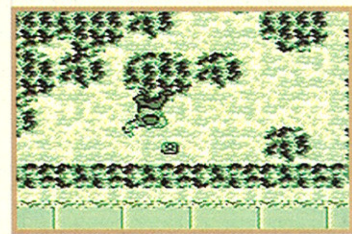
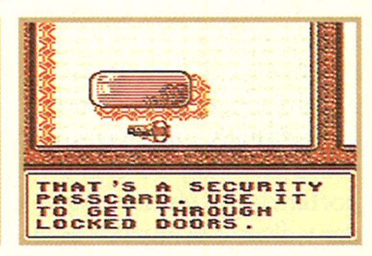
THQ, de la mano de Malibu Games, ha realizado un magnífico trabajo con SEAQUEST. Las limitaciones de la máquina no han sido obstáculo para que este título cuente con un gran variedad de niveles, una magnífica música y un sonido digno. Lo único reprochable son las animaciones.

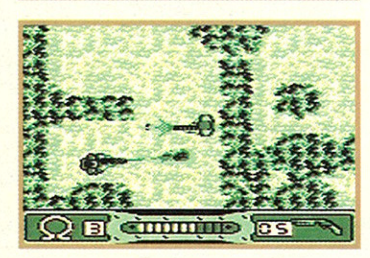
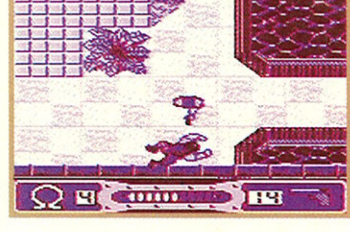
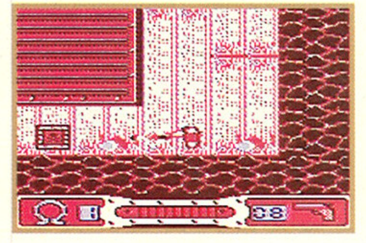
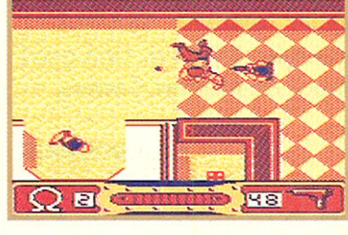
El duro de los noventa, Arnold Schwarzenegger, vuelve a las andadas, pero ahora en Game Boy. Estamos ante la magnífica adaptación de un título que, en Super Nintendo, era simplemente genial.

VERDADES A MEDIAS

Atraidos por el logotipo insertado en la parte frontal del cartucho (*360° of firing power*), uno se imagina que el desarrollo del juego debe ser algo ciertamente novedoso. Mentira, ya que sin dejar de ser un buen lanzamiento, la mentada frase no hace más que indicarnos que el sistema de desarrollo utilizado es tan viejo como el propio mundo de los videojuegos. INTO THE EAGLES NEST de **Pandora** es el máximo exponente en juegos con perspectiva totalmente cenital. Este título, que posteriormente sería versionado para otros soportes, apareció en un principio para *Spectrum*, logrando el reconocimiento de todos los críticos especializados, aunque sin llegar a la popularidad del mítico GAUNTLET. Por lo demás, esta adaptación intenta mantener la calidad de la entrega para *Super Nintendo*, contando con su mismo número de armas. Sin embargo, en este caso han tenido que reducir considerablemente el número de fases, quedándose únicamente en siete, aunque todas ellas están muy bien realizadas. Se han mantenido, incluso, las imágenes digitalizadas que sirven de intro entre fase y fase. Este hecho da buena muestra del interés de sus programadores por crear una buena conversión. La difi-

MUERTE



PASSWORDS







FASES

PALACIO

HARRY SECRETLY ENTERS THE CHATEAU UNDETECTED.

LADERAS

CENTRO COMERCIAL

THE FILES SHOW AZIZ AS HEAD OF THE CRIMSON JIHAD.

PARQUE

AZIZ MAKES HIS ESCAPE.

PUERTO

AZIZ TURNS UP THE HEAT.

OFICINAS

HARRY ARRIVES FOR THE FINAL FIGHT.

NIVEL FINAL

FINAL

cultad se ha ajustado perfectamente, y nos permite avanzar sin excesivas complicaciones durante un corto período de tiempo, para después incrementarse gradualmente la complejidad. Es justo decir que, una vez que aprendamos la forma de actuar de nuestros enemigos, la dificultad no existirá, ya que sus movimientos son exactamente iguales partida tras partida.

La compañía **LJN** ha creado una buena adaptación del original, destacando en un aspecto como el de la jugabilidad. Este apartado nos obligará a comenzar el juego, partida tras partida, con la sana intención de superar el nivel actual. Y todo ello, aún sabiendo que dicho trabajo nos va a ocupar gran parte de nuestro preciado tiempo.

J.C. MAYERICK

A PIE DE PISTA

EL TENIS ES UNO DE LOS DEPORTES QUE MAS RAPIDAMENTE SE HA ADAPTADO AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. LAS REDUCIDAS DIMENSIONES DE LA PISTA Y SU PEQUEÑO NUMERO DE SPRITES LO CONVIERTEN EN UNO DE LOS GENEROS CON MAYOR ACEPTACION EN LAS DIFERENTES CONSOLAS. POR ESTE MOTIVO, CUENTA CON UNA GRAN VARIEDAD DE TITULOS. ES PRESUMIBLE QUE LA EVOLUCION DEL TENIS CONTINUARA CON LA LLEGADA DE LOS NUEVOS SOPORTES.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



TENIS



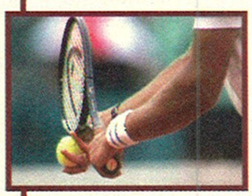
El deporte de la raqueta es una de las disciplinas que mejor se ha adaptado al mundo de los videojuegos. Por tanto, no resulta extraño que el tenis esté representado en casi todos los sistemas. Este es el principal motivo por el que merecen una atención especial los mejores programas para las portátiles, así como los tres cartuchos más destacados para los 16 bits, y una visión a su presencia en los nuevos soportes. El tenis fue el primer deporte en aparecer dentro del universo de los videojuegos con los legendarios lanzamientos de palas. A partir de ese momento se sucedieron programas ya clásicos, como MATCH POINT para ***Spectrum*** o PRO TENNIS TOUR en sus diferentes versiones para ***Atari ST, Amiga*** y ***PC.*** Las consolas de 16 bits han sido las primeras en mostrar este deporte en todo su esplendor, aunque las pequeñas dimensiones de la cancha también se han adaptado perfectamente a las portátiles. Todos ellos han sido dignos precedentes de los actuales títulos, en los que se une la tradicional jugabilidad con multitud de opciones y con la espectacularidad que ofrecen los nuevos soportes.

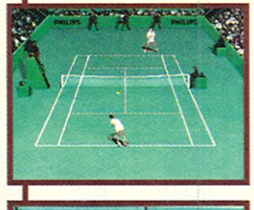


NUEVOS SOPORTES

PHILIPS CD-I



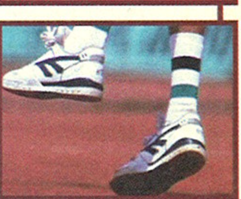


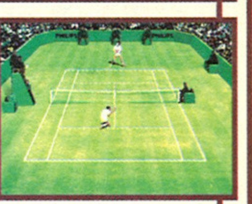




Estamos en una época en la que se suceden los nuevos soportes, cada vez más espectaculares. A pesar de que tradicionalmente el tenis es uno de los programas que suele acompañar el lanzamiento de cualquier consola, ni ***Neo Geo***, ni ***Mega CD***, ni ***3DO***, ni ***Saturn***, ni ***PlayStation*** han prestado atención a esta interesante disciplina deportiva. Sin embargo, sí ha suscitado el interés del ***CDi*** de **Philips** que, gracias a INTERNATIONAL TENNIS OPEN, es el primero de los nuevos sistemas que marca el futuro del deporte de la raqueta. Una magnífica introducción, con impresionantes imágenes, sirve de aperitivo a un lanzamiento en el que los movimientos de los tenistas resultan casi perfectos. Si a este hecho añadimos la posibilidad de incorporar dos jugadores se logra lo más parecido a un partido real creado hasta el momento.

















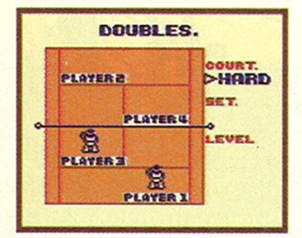


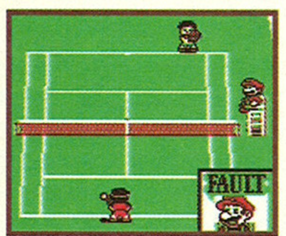


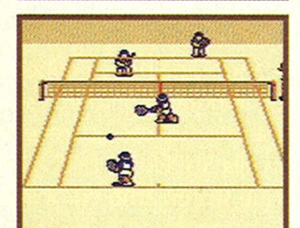



P O R T A T I L E S

G A M E B O Y







La aparición de esta consola en 1990 estuvo unida al primer cartucho, llamado TENNIS, en el que la jugabilidad constituía su mayor atributo. Como datos curiosos hay que citar que ya incluía *scroll* de pista, y la colaboración de Mario como juez de silla. A pesar de la falta de opciones, fue todo un lujo para su época. Hubo que esperar tres años para ver llegar hasta nosotros TOP RANKING TENNIS, también de **Nintendo.** Este cartucho aumentaba la jugabilidad gracias a una impresionante velocidad y a la inclusión de numerosas opciones. La posibilidad de crear jugadores, la aparición de un campeonato con passwords, la opción de jugar partidos de dobles y la alternativa de participar hasta cuatro jugadores de forma simultánea eran algunas de sus mejores bazas. La última aparición se remonta a 1994, con la conversión para la portátil de **Nintendo** de JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR. **Ubi Soft** optó por la calidad gráfica en detrimento de la jugabilidad, aunque el resultado final resultó más que aceptable.





EL NUMERO UNO

TOP RANKING TENNIS

- 2 MEGAS
- NINTENDO
- 1993

A SEMEJANZA DE 16 BITS.
Hasta la aparición de este cartucho, la asignatura pendiente del tenis en las portátiles era la variedad de opciones. Con TOP RANKING TENNIS se consigue resolver este defecto para cuidar especialmente la jugabilidad.





G A M E G E A R







EL NUMERO UNO

PETE SAMPRAS TENNIS

- 2 MEGAS
- CODEMASTERS
- 1994

DOS JUGADORES EN UNO.
Además de una considerable jugabilidad, lo más destacado de este cartucho es que dos jugadores pueden participar de forma simultánea con una única consola. La originalidad de Codemaster vuelve a ponerse de manifiesto.

El color llegó a las portátiles con retraso, aunque en su aparición en 1991 el tenis también estaba presente con WIMBLEDON. Poco después apareció una segunda versión del mismo juego, que también tuvo representación en ***Master System*** y ***Mega Drive*** y que destacó por sus magníficos gráficos. ANDRE AGASSI protagonizó una lamentable entrega que en ningún momento hizo sombra a sus antecesores. Entre tanta mediocridad sobresale SMASH TENNIS, un programa de gran jugabilidad en el que Sonic aparece como juez de silla. A finales de 1994 **Codemaster** sorprendió con PETE SAMPRAS TENNIS. La posibilidad de que dos jugadores participaran en una única consola, un campeonato, variedad de tenistas y una gran jugabilidad lo sitúan en el número uno.







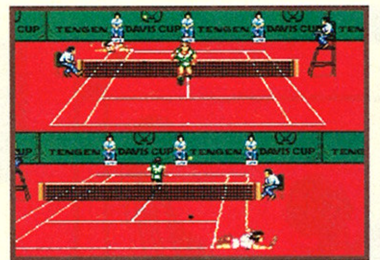




16 BITS

MEGA DRIVE

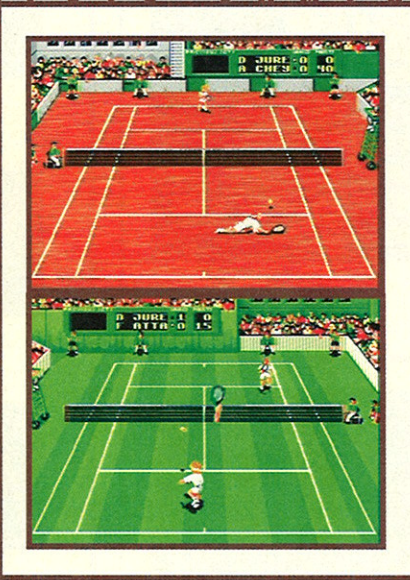
DAVIS CUP WORLD TOUR





Utiliza gráficos estilizados y espectaculares. Fue el primero en introducir la amplia gama de opciones que actualmente incorporan todos estos simuladores. Como dato curioso señalar que la inclinación de su perspectiva real le obliga a que siempre se controle al jugador situado en la parte inferior de la pista. En partidos entre dos jugadores este hecho se soluciona con el *split screen*.

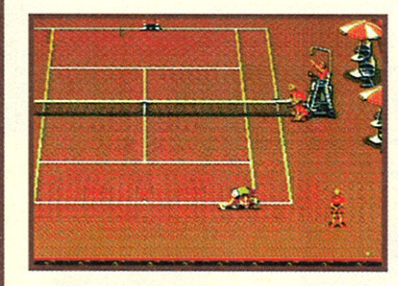
PETE SAMPRAS TENNIS



Este juego sigue la línea de WIMBLEDON o DAVIS CUP, aunque se incorporan alguna novedades entre las que destaca el original *Crazy Tennis*. Además **Codemasters** incluye la posibilidad de conectar dos mandos adicionales al propio cartucho, lo que permite disfrutar de cuatro jugadores. Al situar este buen cartucho entre los tres mejores para ***Mega Drive***, se premia la originalidad en un género donde, hasta su llegada, parecía que todo estaba ya inventado.

ATP TENNIS TOUR

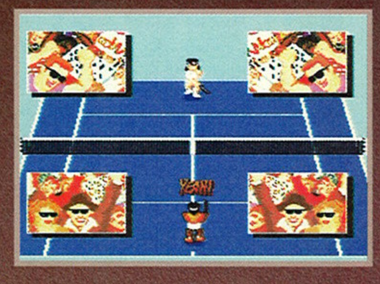
Es la tercera incursión en el mundo de la raqueta de **Sega.** Sus principales novedades son la gran variedad de opciones, y la aparición de 32 de las primeras raquetas de la ATP. Además se puede disfrutar de un torneo para veteranos con la participación de ocho legendarios tenistas. Los *sprites* utilizados son pequeños, aportando una impresionante rapidez al juego.





La llegada de ***Mega Drive*** a España vino acompañada por GRAND SLAM TENNIS, un cartucho de **Sega** con pequeños *sprites* de los jugadores, en el que se apostaba por la jugabilidad. Hubo que esperar hasta el verano de 1992 para que el tenis volviera a hacer aparición en esta consola, gracias a tres simuladores que aparecieron de forma simultánea. Primero fue DAVIS CUP **(Tengen)**, y posteriormente ANDRE AGASSI **(Tecmagik)** y WIBLEDON **(Sega).** En todos ellos se utilizan gráficos más estilizados, buscando una nueva concepción del deporte de la raqueta, aunque el primero es sin duda el mejor. A finales de ese mismo año aparece en España ***Super Nintendo***, y con ella SUPER TENNIS **(Nintendo),** uno de los clásicos que se convirtió en obligada referencia para cartuchos posteriores. A partir de este momento, el género de la raqueta sufre un incomprensible parón en nuestro mercado, aunque fuera de él aparecen otros lanzamientos como las versiones para ***Super Nintendo*** de ANDRE AGASSI, o de DAVIS CUP, a la que se denominó INTERNATIONAL TENIS TOUR' 92. En 1994 el tenis vuelve a un primer plano de la actualidad con los lanzamientos para ***Mega Drive*** de PETE SAMPRAS TENNIS **(Codemasters),** y para ***Super Nintendo*** de JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR **(Ubi Soft),** y de SMASH TENNIS **(Virgin).** En lo que va de año dos nuevos títulos han llegado hasta nosotros para los 16 bits de **Sega.** Se trata de IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS, con el que debuta **Electronic Arts,** y ATP TOUR TENNIS, un nuevo cartucho de **Sega.**



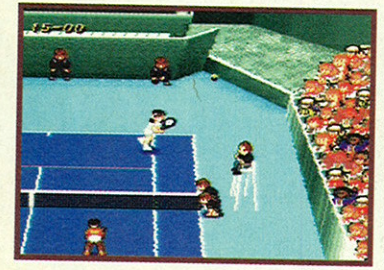


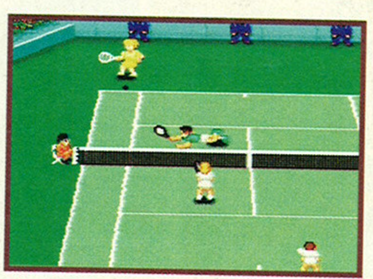


SUPER NINTENDO



SUPER TENNIS

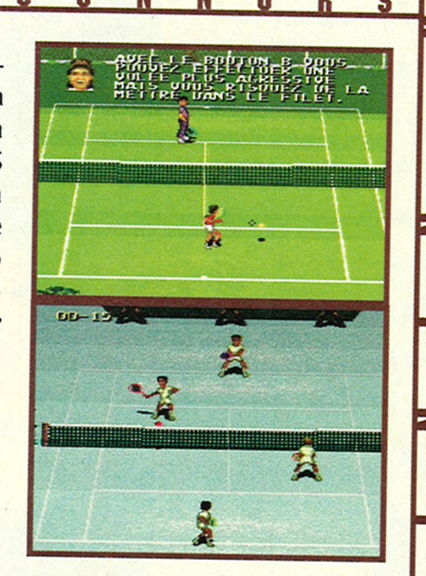




Aunque el cartucho apareció en España en 1992, fue programado en 1990. Sin embargo la fecha de su creación no ha sido obstáculo para que lograse consolidarse como uno de los auténticos clásicos. Prácticamente no tiene opciones. Los gráficos de los jugadores son simples, pero el *scroll* de la pista y la variedad de golpes dotaron a este juego de una jugabilidad envidiable.

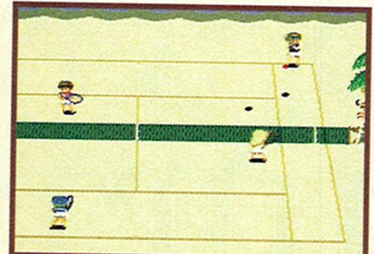
JIMMY CONNORS

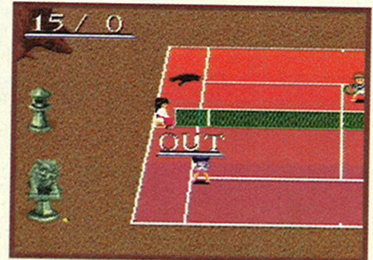
Fue uno de esos cartuchos que se esperaba con impaciencia, ya que era la conversión de PRO TENNIS TOUR, uno de los grandes para ***Amiga*** y ***PC***. La inclusión de Connors fue el complemento perfecto para un cartucho versionado también para ***Game Boy*** y ***NES***. Opta por gráficos estilizados y una gran variedad de opciones. Su rapidez lo hace difícilmente controlable en un inicio, pero apasionante posteriormente. Destaca el sistema de saque marcado con un cursor.



SMASH TENNIS

La concepción del juego es similar a la de SUPER TENNIS. La jugabilidad está presente en cada una de las acciones, ya que los diferentes golpes están perfectamente conseguidos. Puede considerarse como el sucesor de SUPER TENNIS, aunque se han incluido mejoras, como el *scroll* y la velocidad. Los escenarios de los partidos también constituyen otro gran aliciente.



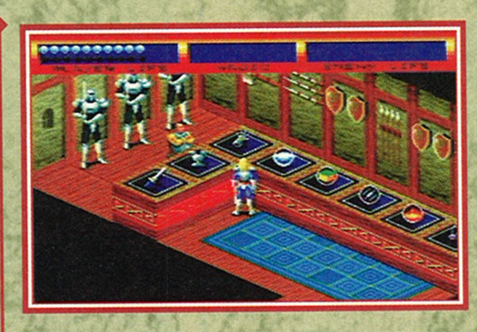


CARTUCHO	DAVIS CUP WORLD TOUR	PETE SAMPRAS TENNIS	ATP TOUR TENNIS
COMPAÑIAS	TENGEN (LORICIEL)	CODEMASTERS (ZEPPELIN GAMES)	SEGA (SEGA SPORTS)
FECHA	AGOSTO 93	MAYO 94	MARZO 95
MEGAS	8 (MD/SN)	8 (MD)	16 (MD)
SCROLL PISTA	SI	NO	SI
PARTICIPANTES	1-4 SEGA-TAP	1-4 SIN ADAPTADOR	1-4 SEGA-TAP
PRACTICA	SI	NO	NO
CURSOR EN SAQUE	NO	NO	NO
JUGADORES	32 FICTICIOS	30 FICTICIOS Exc. SAMPRAS	40 REALES
COMPETICIONES	5 T. COMPLETA	4 T. COMPLETA	4
PASSWORDS/ GRABAR PARTIDA	P -	P -	- G
OTROS	2 JUGADORES SPLIT SCREEN	CRAZY TENNIS	TORNEO VETERANOS

CARTUCHO	SUPER TENNIS	JIMMY CONNORS	SMASH TENNIS
COMPAÑIAS	NINTENDO (TONKIN HOUSE)	UBI SOFT (BLUE BYTE)	VIRGIN (NAMCO)
FECHA	JUNIO 92	JULIO 94	OCT. 94
MEGAS	4 (SN)	4 (SN)	8 (SN)
SCROLL PISTA	SI	SI	SI
PARTICIPANTES	1-2	1-4 MULTI TAP	1-4 MULTI TAP
PRACTICA	NO	SI	NO
CURSOR EN SAQUE	NO	SI	NO
JUGADORES	20 FICTICIOS	16 FICTICIOS Exc. CONNORS	20 FICTICIOS
COMPETICIONES	3 TEMP.	3 T. COMPLETA	2
PASSWORDS/ GRABAR PARTIDA	P -	P -	P -
OTROS	CASI SIN OPCIONES	VARIEDAD SUPERFICIES	ESCENARIOS INTERACTIVOS

La guarida del dragón



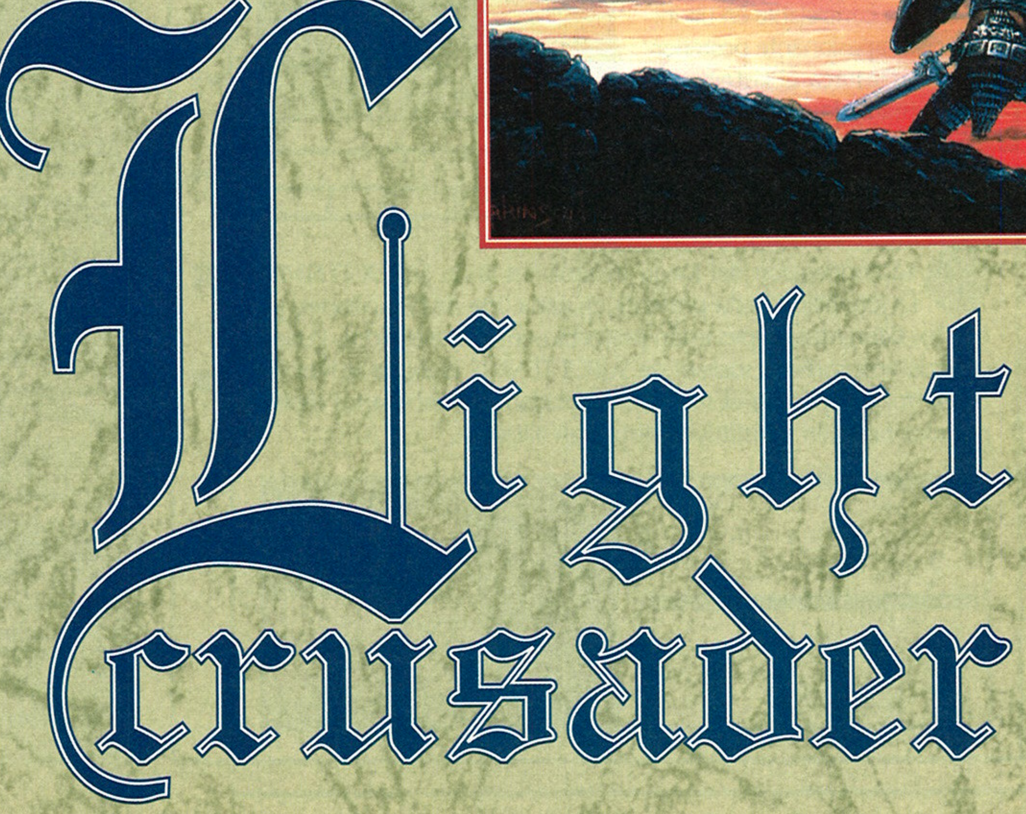






Hace mucho tiempo, en el legendario reino de Wayden, ocurrió una tragedia debido a un hechizo de magia negra lanzado por el mago de palacio, Lagoono Rokque. El Santo Cristal fue quebrado por la oscuridad y los supervivientes corrieron a una profunda mazmorra bajo el castillo de Wayden. La gente del pueblo perecía sin cesar y sólo los más optimistas suspiraban: "Algún día volveremos a la superficie y veremos la luz del día".





Cuando aún no está decidida la fecha de lanzamiento de la cuarta parte de la saga PHANTASY STAR, esta sección os ofrece en exclusiva las primeras imágenes y ciertas informaciones, procedentes de la propia compañía **Treasure,** sobre el *RPG* estrella para las próximas Navidades. El nombre de esta maravilla lúdica será **LIGHT CRUSADER**.

Treasure, grupo encargado de la realización de este título, comentaba en un documento redactado hace un año aproximadamente su intención de crear una fusión entre un *RPG* y un juego de acción de gran calidad. Por este motivo, la empresa programadora ha empleado todos los adelantos tecnológicos posibles, como polígonos y personajes, estilo marioneta, que se mueven suavemente por todos los escenarios.

Otra innovación estriba en el comportamiento de los enemigos y en su estretgia defensiva. He aquí tres

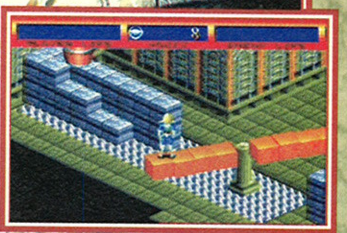






algo nos llama la atención de este impresionante lanzamiento, es el diseño de las trampas y los diversos puzzles que deberemos resolver para abrir puertas y recuperar objetos. Este juego contiene 36 puzzles distintos con sus respectivas variantes, que van desde sencillas combinaciones de interruptores hasta complicados acertijos matemáticos y de lógica. El juego se desarrolla en una perspectiva isométrica similar a la utilizada en LANDSTALKER aunque, según **Treasure**, en esta ocasión nos podemos mover en ocho direcciones. En el titulo de **Climax** tan sólo nos desplazábamos en cuatro. Si a todo esto le añadimos la perfección técnica, la espectacularidad típica de las otras producciones de **Treasure** (como **ALIEN SOLDIER** o **GUNSTAR HEROES**), y grandes enemigos, la emoción está servida. Estamos ante un *RPG* de altura, aunque tendremos que esperar algún tiempo.

THE PUNISHER

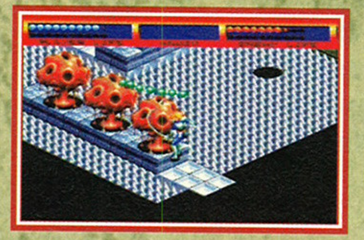




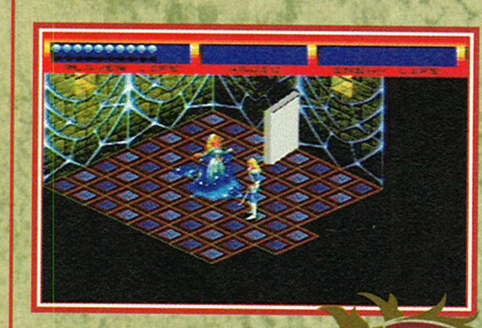






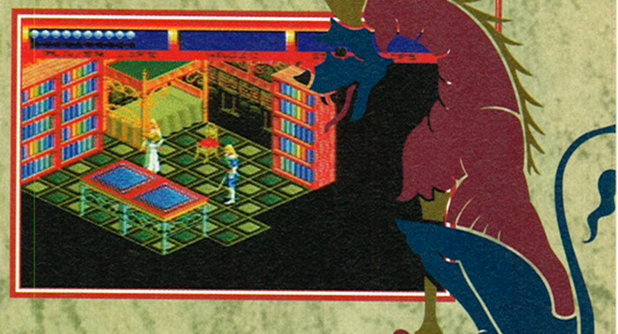


ejemplos de esta innovación desarrollada en **LIGHT CRUSADER**:
Ejemplo A: un enemigo puede ser destruido por otro adversario. Si un rival se abalanza contra el personaje del jugador y éste esquiva su ataque, el enemigo que se encuentra tras él recibirá plenamente la acometida.
Ejemplo B: los enemigos agrupados son demasiado fuertes para reducirlos. En este caso, la eliminación del líder del grupo supondrá la inmediata retirada de los demás contendientes.
Ejemplo C: un mago nos ataca con una bola de fuego. Con la suficiente destreza podremos devolver esta magia con nuestra espada.
Como en otros *RPG*, podremos combinar elementos para crear magias, hasta un total de 15 distintas. Pero si









LINEA

Sé que muchos de vosotros estaréis pensando más en los exámenes que en las consolas, pero no estaría de más descansar un poquito echando una partidita a vuestro juego favorito. Si queréis saber algo más de dicho título o de algún otro tema relacionado con el mundo los videojuegos, escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Mes a mes intentáis ponerme en el aprieto de elegir entre dos juegos magistrales. En esta ocasión habéis sido muchos de vosotros los que me preguntáis si es mejor el VIRTUA FIGHTER o el TOHSHINDEN.
Lo que está claro es que VIRTUA FIGHTER es el mito, el juego que ha hecho grande al género de la lucha en 3D. Esto hace que tenga mucho a su favor. Por otro lado, y analizándose estrictamente como juego de lucha, TOHSHINDEN ofrece un abanico muy superior de posibilidades, con un gran despliegue técnico y visual que no puede compararse ni siquiera con el TEKKEN, la última maravilla de Namco.





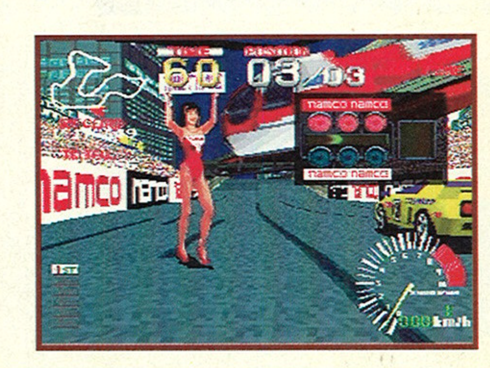
EL FUTURO YA ESTA AQUI

*Me llamo Ricardo, tengo 21 años y algunos problemillas que comparto con mi hermano. 1) Entre **PlayStation, Saturn** y **Ultra 64**, ¿cuál será más cara y cuál más barata?*
*2) ¿Qué opinas de la política de **Nintendo** de dar sólo licencias de **Ultra 64** para sólo unos pocos privilegiados?*
3) ¿Qué te parecen esas compañías privilegiadas?
*4) ¿Es cierto que si hay un futuro MORTAL KOMBAT 3 sólo saldrá para **Ultra 64**?*
*5) ¿RIDGE RACER y TOHSHINDEN saldrán para **Saturn** o **Ultra 64**?*
6) ¿En que mejorarías tú el CRUIS´N USA?
*7) ¿Funcionará la **PlayStation** en España cuando siempre han mandado **Sega** y **Nintendo**?*
*8) ¿Saldrá para alguna de estas 3 consolas los juegos CASTLEVANIA, MEGAMAN, FINAL FIGHT, TORTUGAS NINJA, PROBOTECTOR, STREET FIGHTER 2 u otros éxitos de **Capcom** y **Konami?***
9) ¿VIRTUA FIGHTER, TOHSHINDEN o KILLER INSTINCT?
*10) ¿Existe alguna manera de conectar un equipo de música a la **Super Nintendo** para grabar su música?*

Ricardo López Rubio, Madrid



Saludos para vosotros, y leed con atención: 1) ***Ultra 64*** será la más barata, después ***PlayStation*** y ***Saturn.*** Probablemente será la más cara.
2) No te preocupes, al final hasta **THQ** hará juegos para la ***Ultra.***
3) Las que ya tienen licencia son las de siempre. Todas las importantes.
4) De momento sí, aunque parece ser que también aparecerá en ***PlayStation*** y ***Jaguar.***
5) RIDGE RACER es licencia exclusiva de momento. TOHSHINDEN puede que salga para las otras.
6) Un poco más de suavidad en el *scroll* no vendría mal.
7) **Sony** tiene entidad suficiente como para competir con **Sega** y **Nintendo.**
8) CASTLEVANIA va a salir para ***Saturn*** y ***PlayStation.*** STREET FIGHTER 2 estará en la máquina de **Sony.** Con el tiempo se recuperarán a todos los clásicos.
9) Prefiero TOHSHINDEN a VIRTUA FIGHTER. KILLER INSTINCT es otro tipo de lucha no comparable con estos dos juegos.
10) Compra un cable con salida de audio-vídeo y conéctalo a tu equipo de música. Podrás grabar bandas sonoras magistrales como la de SECRET OF MANA.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Las 39.900 ptas. que costará la consola Atari Jaguar.
- La guerra abierta entre DAYTONA USA y RIDGE RACER.

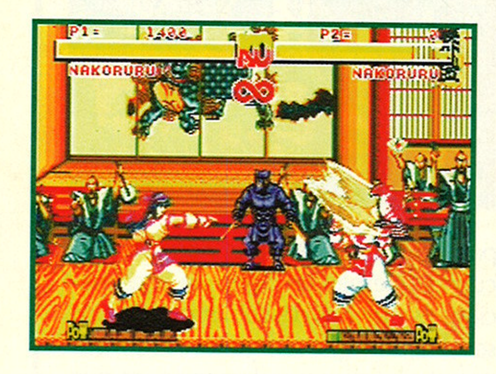
TEMPLADO:

- La lucha en Saturn, que precisa de una conversión inmediata de VIRTUA FIGHTER 2.

FRIO:

- La feria E.C.T.S. de Londres. La incertidumbre en el futuro era patente.

ACANDEMOR

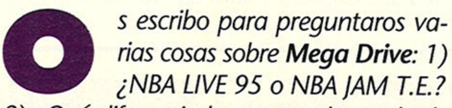


Soy un lector empedernido de cuantas revistas de videojuegos salen al mercado. Sinceramente, creo que la vuestra es la mejor, y por ello quiero consultarte unas cuantas cosas:
1) He visto últimamente en las salas recreativas muchos juegos nuevos de lucha en 3D. Mis amigos y yo pensamos que estamos luchando con robots más que con personas. ¿Es éste el futuro de los juegos de lucha? ¿Por qué? Yo creo que juegos como SAMURAI SHODOWN dan más sensación de realismo.
2) Después de tu alabado ZELDA, ¿cuál es el mejor juego de rol-aventura gráfica?
3) Por último, ¿es una inocentada lo del juego de CHIQUITO DE LA CALZADA CHALLENGE?

Alejandro Bellido, Barcelona



Muchas gracias ante todo, y aquí tienes las respuestas : 1) Parece ser que las tendencias apuntan hacia eso. De todas formas, KILLER INSTINCT no va por esos derroteros. Estoy de acuerdo parcialmente contigo. En cierta forma el encanto de la lucha en perspectiva lateral se pierde con tanto despliegue visual. De todas formas, quizá una partidita al TEKKEN te haga cambiar de idea sobre el realismo de este tipo de juegos.
2) FINAL FANTASY III es magnífico. De los disponibles para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo,*** actualmente me quedo con THE SECRET OF MANA y SOLEIL.
3) Por supuesto, Chiquito no va a protagonizar ningún juego de lucha, sino un RPG llamado CHIQUITO: THE QUEST FOR ACANDEMOR.

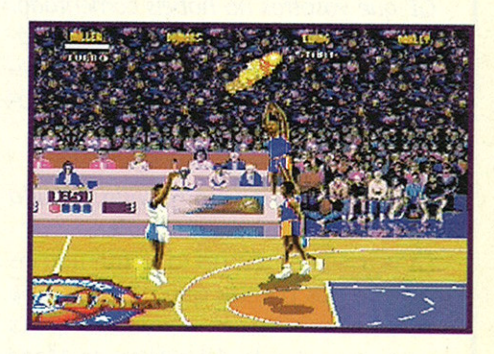


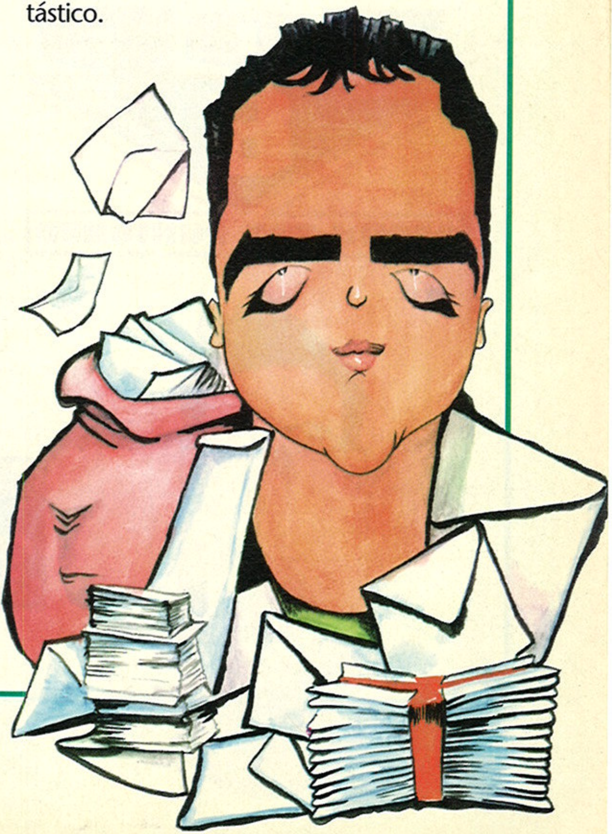
EL MANDO ES MIO

*Os escribo para preguntaros varias cosas sobre **Mega Drive**: 1) ¿NBA LIVE 95 o NBA JAM T.E.?*
2) ¿Qué diferencia hay entre el mando de tres botones y el de seis?
3) ¿Cuál es mejor mando?
4) Mejor simulador de fútbol, tenis, golf y, sobre todo, automovilismo de rallyes.

Carlos Cuervo, La Coruña

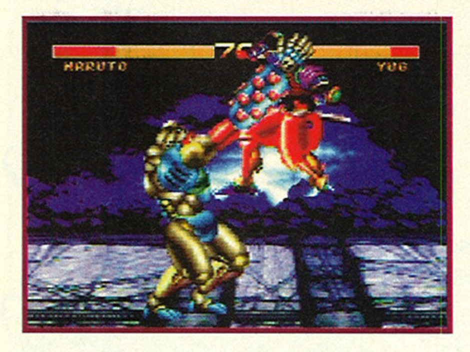
Aquí tienes las respuestas: 1) Difícil elección. Dependerá de tus preferencias, simulación NBA LIVE 95 y arcade NBA JAM T.E.
2) En que es mucho más cómodo, más ergonómico y sus tres botones más añaden funcionabilidad y dinamismo. Muy recomendable para los juegos de lucha.
3) El pad de seis botones siempre sería mi primera inversión. El Arcade Power Stick 2 es un grandísimo joystick.
4) En cuanto a fútbol me sigo quedando con SENSIBLE SOCCER, PETE SAMPRAS es el mejor en cuanto a tenis, para jugar al golf PGA EUROPEAN TOUR GOLF. Por último, el mejor simulador de rallyes es POWER DRIVE. Es un título fantástico.





WARPZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanzas.



*Hola, me compré en Navidades la consola **Mega Drive 32X** junto con DOOM y VIRTUA RACING. Acabo de adquirir también el juego de lucha COSMIC CARNAGE que vosotros no habéis comentado. Alguna vez, cuando juego contra la máquina, se producen una especie de fatalities. ¿Sabes como puedo hacerlos? Gracias de antemano.*

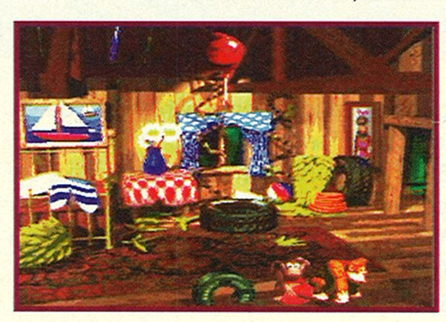
Bruno Onofre Nillo, Melilla

La verdad es que no lo comentamos porque nos parecía que no alcanzaba las cotas mínimas de calidad exigibles para una consola del calibre de ***Mega Drive 32X***. Lo de los *fatalities* es bastante fácil. Lo único que tienes que hacer es un golpe especial cuando la barra de energía de tu contrincante esté a punto de agotarse.



*Soy un usuario de **Super Nintendo** y poseedor del mejor juego de la historia, DONKEY KONG COUNTRY. Tengo un 99% del juego terminado y no sé lo que me falta. ¿Me podrías decir cuál es el secreto más guardado del juego?*

Ricardo Renol, Bilbao



Lógicamente me resulta imposible contarte todos y cada uno de los secretos que oculta este maravilloso juego. Pero tengo algo que te podrá ayudar. Cuando estás en el mapa, al pasar por los submundos, sale su nombre en la pantalla. Si al final de el nombre descubres que hay un signo de exclamación, es que has descubierto todos los secretos. Así que si alguno de los submundos no tiene exclamación, es que hay algo que aún no has descubierto.

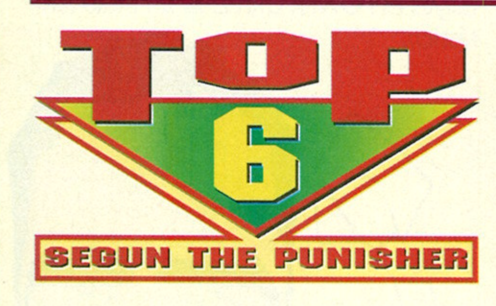




*Hola The Scope, tengo el VORTEX para **Super Nintendo** y me resulta imposible acabármelo. No tengo Action Replay, por lo que te ruego que me cuentes todos los trucos que tengas.*

Juancho Suero, Madrid

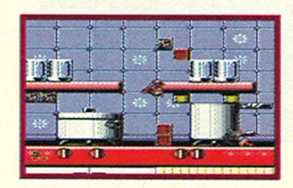
Hace tiempo que R. Dreamer publicó estos sensacionales passwords:
JTTSJ para conseguir vidas infinitas.
CTGXF para poder elegir fase.
HVZSM para ser inmune a los ataques.
WSVTQ para municiones infinitas. Supongo que ya tendrás bastante.

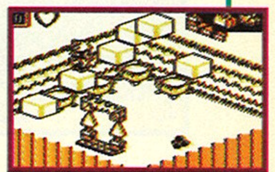




NES
CHIP 'N' DALE 2

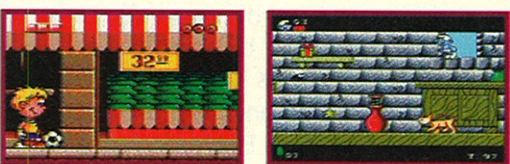
GAME BOY
MONSTER MAX



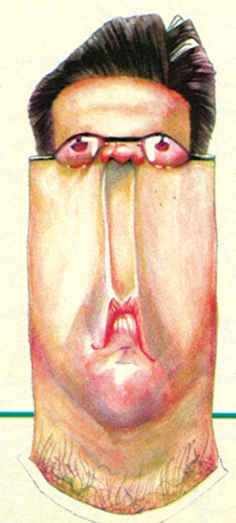


GAME GEAR
MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MASTER SYSTEM
LOS PITUFOS

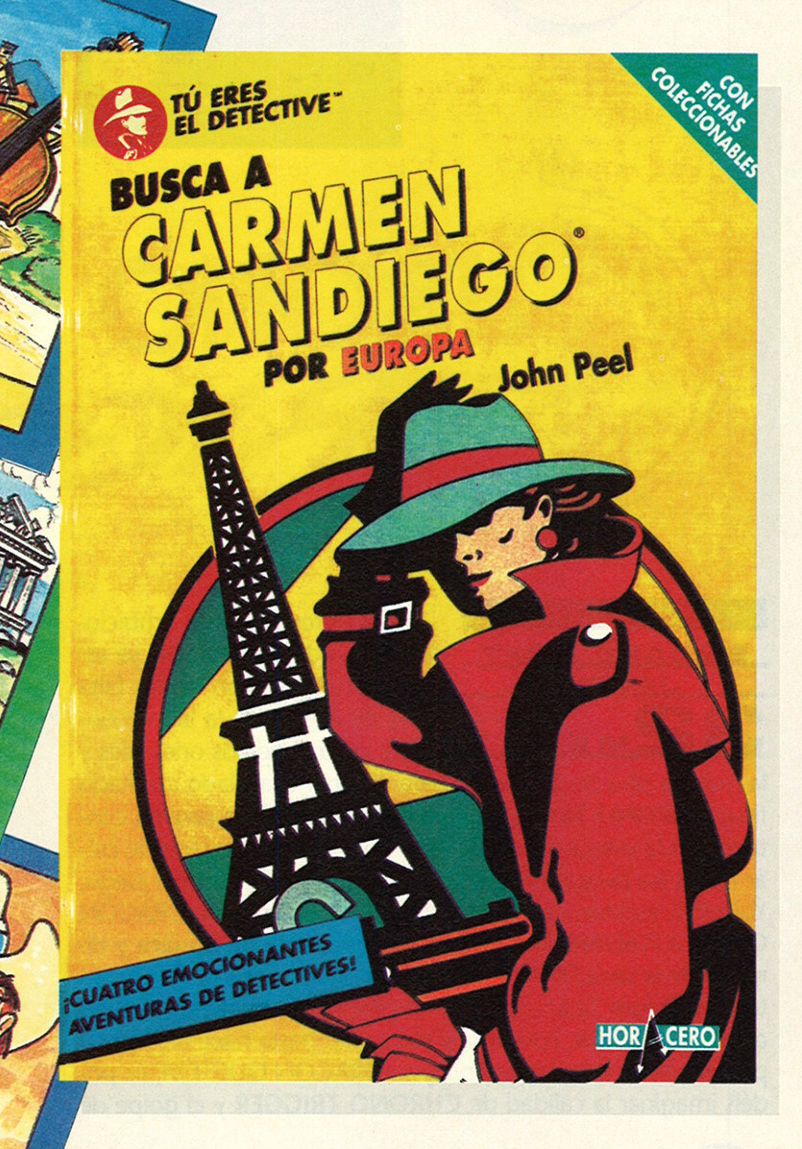


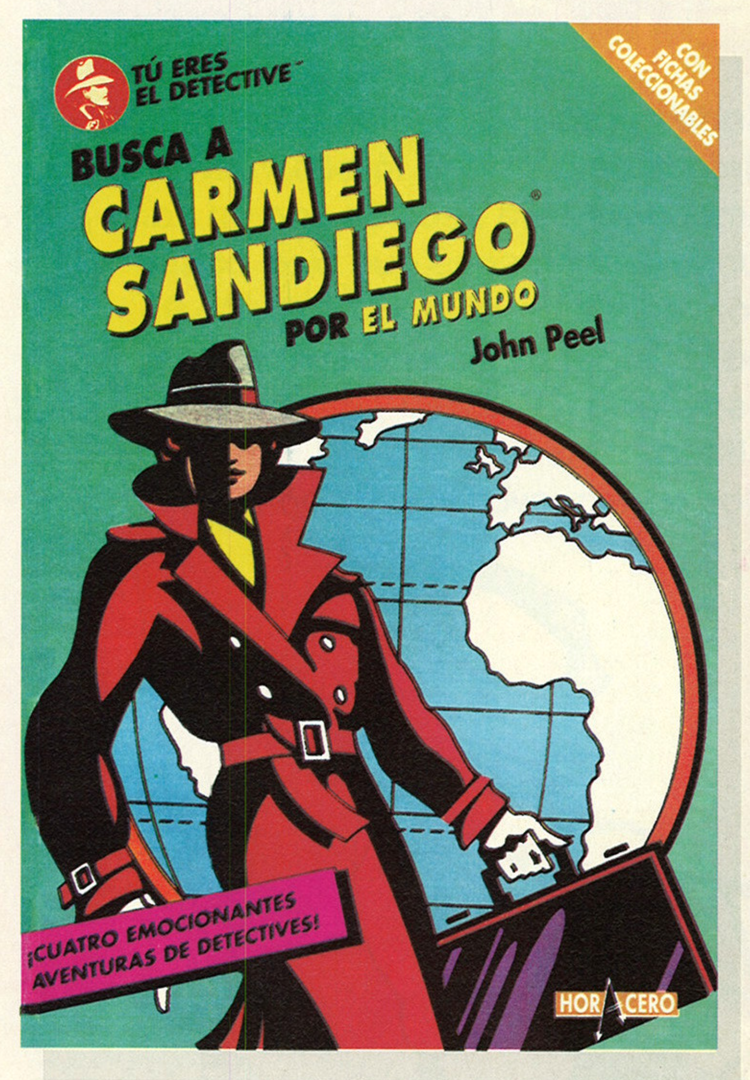




¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO





DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE



DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Tras un par de meses dedicados en pleno a las novedades para PlayStation y Saturn, el viejo aroma de los 16 bits vuelve a embriagar esta sección con un cartucho de 32 megas que bien podría convertirse en el juego del año 95 para Super Famicom/Nintendo, el esperado CHRONO TRIGGER, la última obra maestra de Square Soft y su nuevo Dream Team.

CHRONO TRIGGER

SUPER NINTENDO
SQUARE SOFT
JAPON
32 MEGAS

El proyecto más ambicioso de **Square Soft** ya está aquí. Han hecho falta más de dos años, la labor conjunta de tres genios orientales y la mágica cifra de 32 megas para obtener el ansiado resultado final: **CHRONO TRIGGER**. Para crear este *RPG* **Square** ha contado con la valiosa ayuda de Akira Toriyama, encargado de crear todos los personajes y el márketing promocional del juego, Yuji Horii, escritor, guionista y creador de series como DRAGON QUEST e ITADAKI STREET y el vicepresidente de **Square** y director de la saga FINAL FANTASY, Hironobu Sakaguchi. Un auténtico *Dream Team*. Ante tal despliegue de medios, y teniendo en cuenta que Toriyama y Horii eran hasta hace bien poco piezas fundamentales de **Enix** y su DRAGON QUEST VI, os podéis imaginar la calidad de **CHRONO TRIGGER** y el golpe de

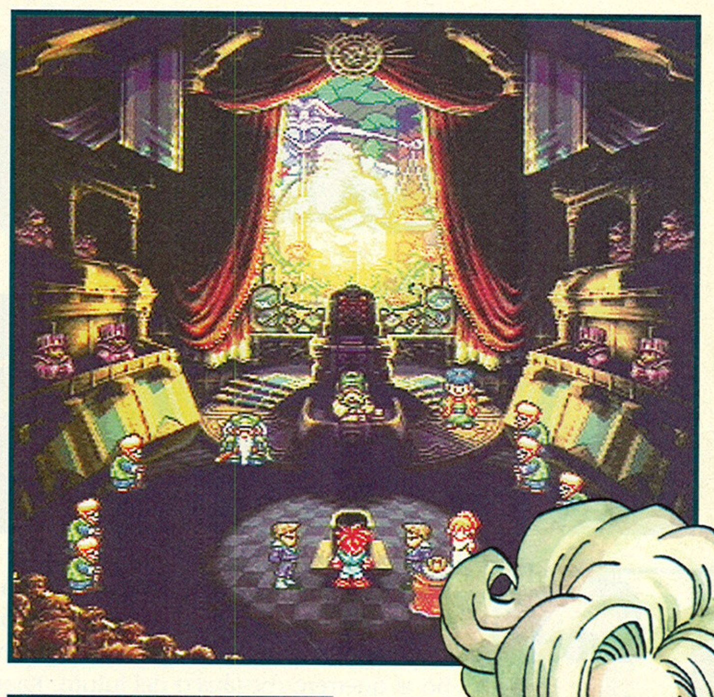
INTRO













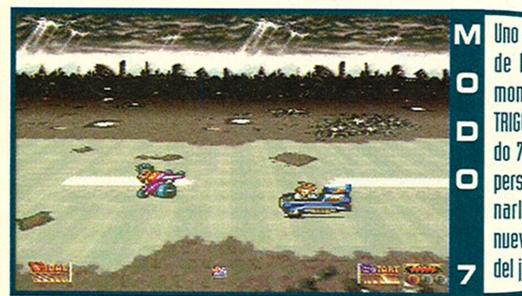
MENU

Los completos menús de CHRONO TRIGGER nos informarán pulsando el botón X del estado de nuestros personajes, de los objetos logrados, poderes y otros datos de interés.



MAPA

Para recorrer grandes extensiones nuestro protagonista disminuirá de tamaño, marchando por el mapeado de esta manera.

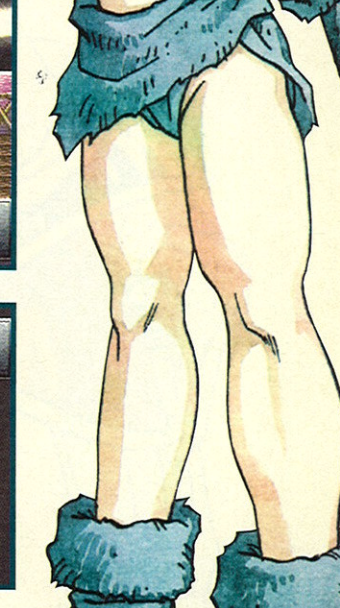


MODO 7

Uno de los grandes momentos de CHRONO TRIGGER es el duelo en Modo 7 contra un pintoresco personaje. Si logramos ganarle, accederemos a nuevos escenarios del juego.

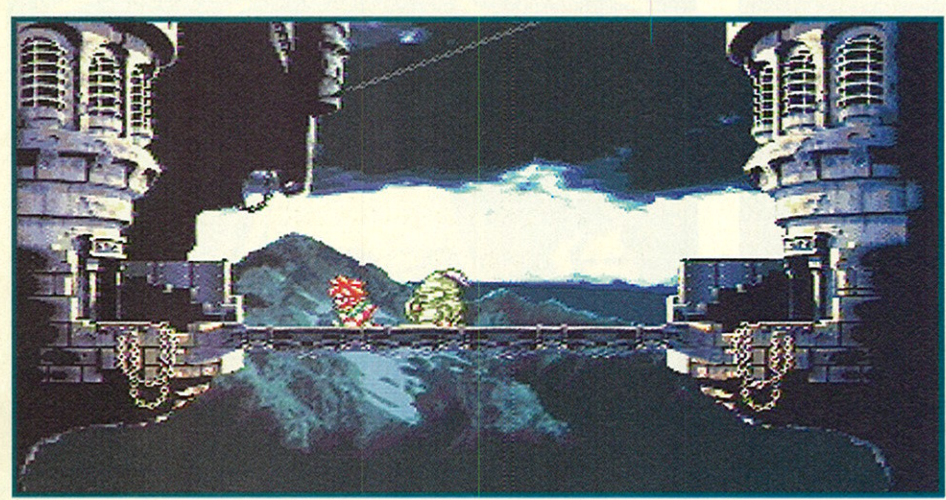


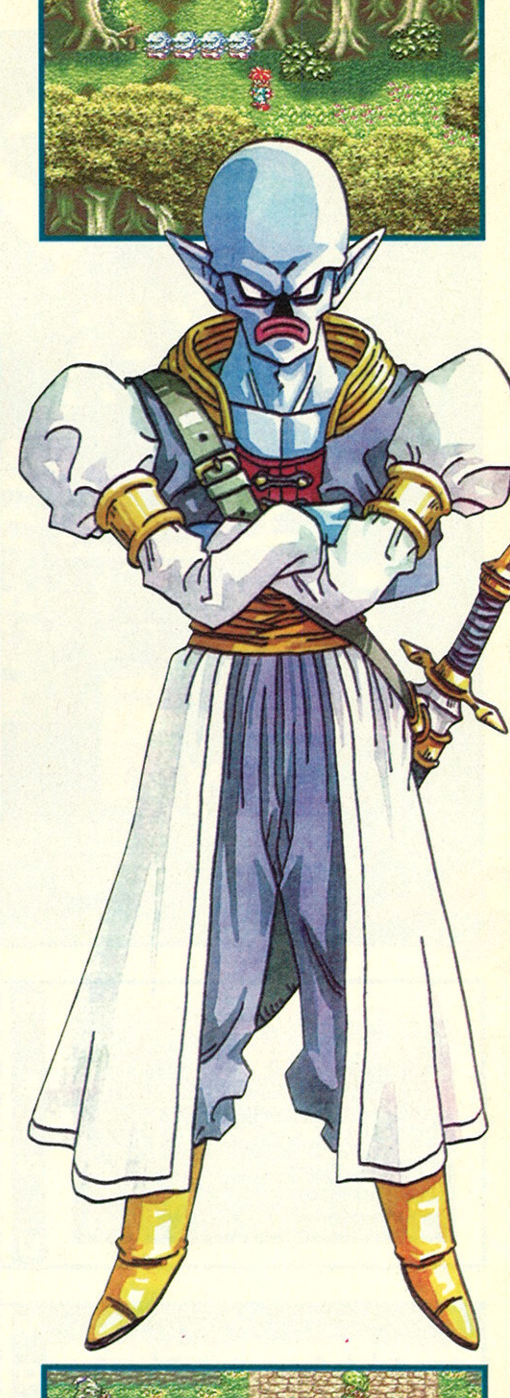


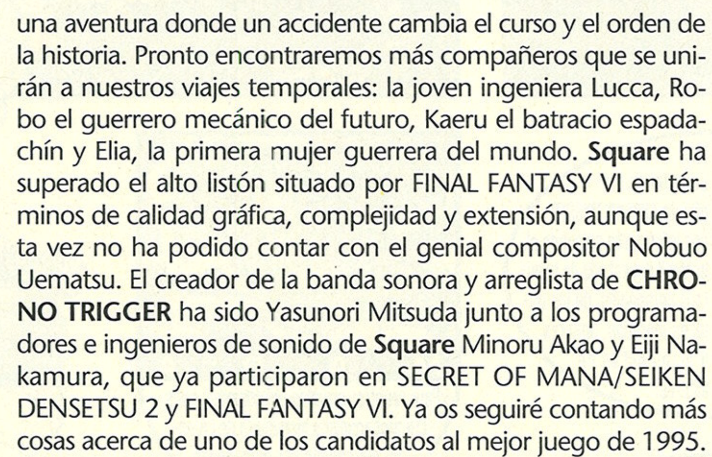


mano que **Square** ha dado. Todo comenzó hace casi dos años y medio cuando Toriyama, Horii y Sakaguchi coincidieron en una conferencia de software en Estados Unidos. A partir de ese momento se pusieron a trabajar en un proyecto que ha visto la luz este mismo mes en Japón, coincidiendo con el también esperado aunque algo devaluado últimamente DRAGON QUEST VI. La lucha será encarnizada, pero todo indica que **CHRONO TRIGGER** supondrá otro ligero empujoncito a las cifras de venta de los productos de **Square,** que ya superan los 10 millones de cartuchos vendidos. El argumento de **CHRONO TRIGGER** nos sitúa en una pacífica aldea llamada Galdia, donde un joven llamado Chrono y su amiga/novia Mai se ven envueltos en

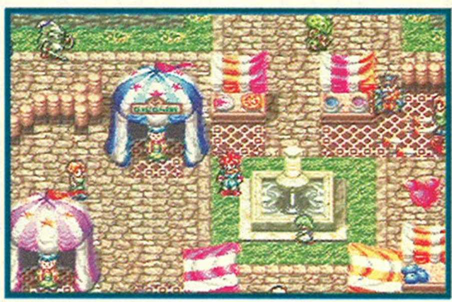








una aventura donde un accidente cambia el curso y el orden de la historia. Pronto encontraremos más compañeros que se unirán a nuestros viajes temporales: la joven ingeniera Lucca, Robo el guerrero mecánico del futuro, Kaeru el batracio espadachín y Elia, la primera mujer guerrera del mundo. **Square** ha superado el alto listón situado por FINAL FANTASY VI en términos de calidad gráfica, complejidad y extensión, aunque esta vez no ha podido contar con el genial compositor Nobuo Uematsu. El creador de la banda sonora y arreglista de **CHRONO TRIGGER** ha sido Yasunori Mitsuda junto a los programadores e ingenieros de sonido de **Square** Minoru Akao y Eiji Nakamura, que ya participaron en SECRET OF MANA/SEIKEN DENSETSU 2 y FINAL FANTASY VI. Ya os seguiré contando más cosas acerca de uno de los candidatos al mejor juego de 1995.











No paséis de página muchachos. Aquí tenéis la oportunidad de encontrar unos cuantos consejos, que os pueden resultar vitales para llegar a buen puerto en algunos de los títulos más difíciles del mercado.

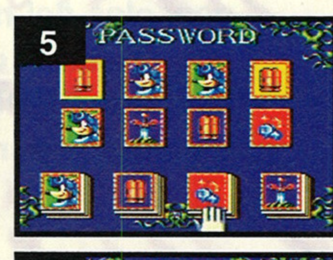
MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

• • EASY • •



• • HARD • •





Implacable como un huracán llegó hasta la redacción **SPARKSTER** para *Mega Drive*. Los seguidores de la compañía japonesa **Konami** tendrán que poner a punto sus nervios, acudiendo a la pantalla donde se introducen los passwords para visitar todos los niveles de este banco de pruebas. Adelante.

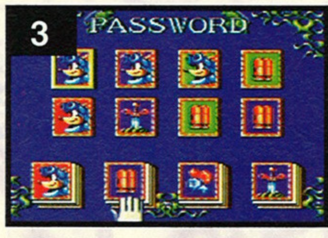
• • VERY HARD • •

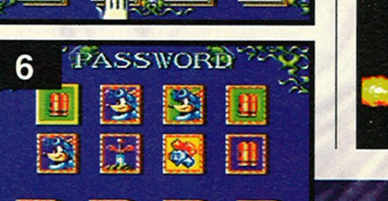





• • NORMAL • •





SNES



• • SELECCION • •
• • NIVEL • •

Konami siempre ha presumido de hacer unos juegos de gran dificultad. **SPARKSTER** no se escapa a esta premisa, y podemos asegurar que a más de uno se le pondrán los pelos de punta cuando se encuentre en situaciones imposibles. Pero nuestra redacción está simpre al quite y ha encontrado una sencilla secuencia que os permitirá escoger la fase del juego donde queréis comenzar. En la pantalla de presentación pulsad ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A.







WARLOCK

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •

El aprendiz de mago ha perdido los papeles, ya no sabe si se encuentra en una aventura mística o si realmente su maestro se ha vuelto loco y le persigue para quitarle los escasos conocimientos adquiridos mientras permaneció entre los druidas. Si queréis saber la respuesta, seguid al pie de la letra los códigos que os damos a continuación, y podréis seguir paso a paso el desenlace de este mágico enredo. No podéis perder esta oportunidad única para alcanzar la diversión.

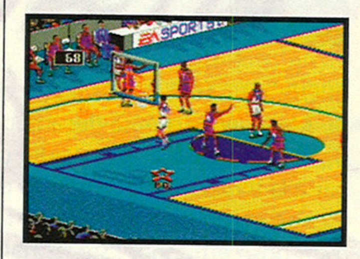
2. GRKKL
3. SPHJL
4. CDJHL
5. BRSHT
6. HBLST
7. THKTH
8. DCTFF
9. BSTJK
10. LHBHL
11. DFGBH

NBA LIVE 95

MEGA DRIVE

• • ENTRENAMIENTO • •

Comienza un partido, consigue el balón y pulsa A, manten esta tecla accionada y pulsa START. Todos los jugadores desaparecerán y os encontraréis en un modo de práctica. A continuación aparecerá un recuadro a la izquierda que os indicará el porcentaje de vuestros tiros. Para salir de esta modalidad, pulsad A y START de nuevo.





ACTRAISER 2

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •









La segunda parte de **ACTRAISER** nos dejó un recuerdo imborrable gracias a sus maravillosos gráficos y a la extensión del juego. Algunos afortunados habrán conseguido terminar con buen pie las aventuras de ese angelical héroe, pero aún no saben que no lo han visto todo. Si queréis alcanzar la gloria y los rincones más escondidos de este divertido juego, ha llegado vuestra ocasión. Probad a introducir los siguientes passwords, y encontraréis numerosas sorpresitas que serán de vuestro agrado: MFMJTUSYFUPX, para tener 35 vidas y acceder al jefe final; Xxxx Yyyy Zzzz, para ver la secuencia final de ACTRAISER 1 y entrar en **ACTRAISER 2**.

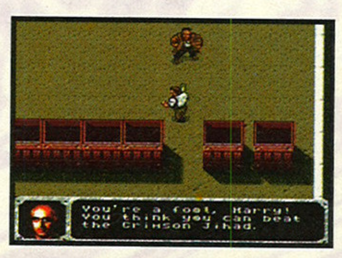
TRUE LIES

SNES-MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

2. STKHGTB
3. BRMKNRD
4. FZJGFNZ
5. DWFFJBJ
6. KVKBZCF
7. KWNFYWJ
8. KWSKTWK
9. LXRJSVJ

TRUE LIES es un cartucho apasionante, en el que prima la acción en todos sus niveles, incluido en el *shoot'em up*. La última aventura cinematográfica de Arnold ha sido llevada al mágico mundo de los 16 bits con pleno acierto, tanto en ***Mega Drive*** como en ***Super Nintendo***. Como no nos gustaría saber que alguno de vosotros se ha quedado sin ver alguna de las imágenes de este interesante filme que aparecen al principio de cada nivel, no nos queda más remedio que haceros partícipes de las distintas claves de acceso a cada uno de ellos. De este modo, ya no tendréis excusas para avanzar en un título de ritmo frenético y acción sin límites, que ha causado sensación en las pantallas de todo el mundo. Ahora, el resto corre de vuestra cuenta. Ha llegado el momento.





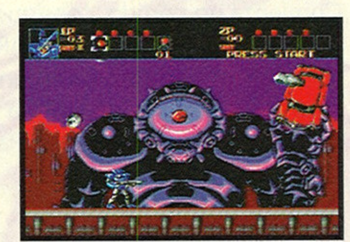


PROBOTECTOR

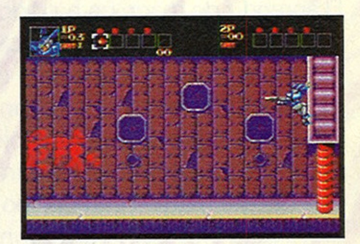
MEGA DRIVE

• • FASE OCULTA Y NUEVO FINAL • •









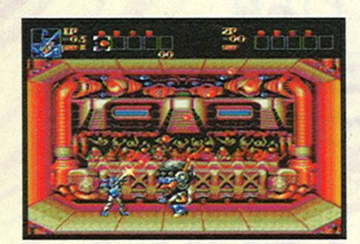


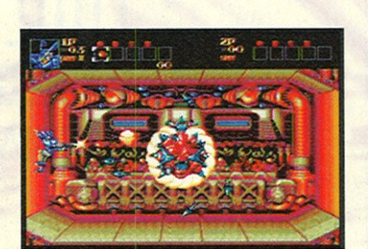
Este emisario os hará una suculenta oferta para luchar contra sus esbirros.

PROBOTECTOR ha insuflado aliento a todos aquellos usuarios de *Mega Drive* que se decantan por la acción. Este juego esconde numerosos secretos y aquí os revelamos uno de ellos. Al llegar a la tercera fase, en vez de penetrar en la guarida de Hacker, escalad el muro que hay sobre la puerta y os encontraréis con un misterioso emisario. Este os hará una suculenta oferta si decidís luchar contra tres de sus pupilos. Si habéis aceptado, seréis conducidos a un ring donde, después de derrotar a los tres impresionantes enemigos, que ocultaba este escenario, accederéis a un nuevo y exótico final.



Los jefes finales de esta fase oculta os pondrán en una situación límite.









PITFALL

SUPER NINTENDO

• • CONTINUES INFINITOS • •

Una vez agotadas vuestras vidas, esperad a la pantalla de continues. En cuanto aparezca, pulsad rápidamente START en el pad del primer jugador. Si lo habéis ejecutado correctamente, comprobaréis que el marcador refleja el número nueve. Podréis repetir la operación tantas veces como sea necesario. Así gozaréis de continues infinitos a lo largo del juego.





HAGANE

SUPER NINTENDO

• • CONTINUES INFINITOS • •





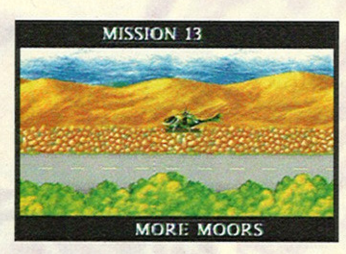
A continuación os ofrecemos una sencilla froma de conseguir continues infinitos. En la pantalla de configuración del menú principal, moved el cursor a MUSIC. Una vez hecha esta operación, escuchad las melodías 9, 8, 7 y 6 en ese orden. Si lo habéis hecho correctamente, ya podéis comenzar a jugar con continuaciones ilimitadas. Qué haya suerte muchachos.

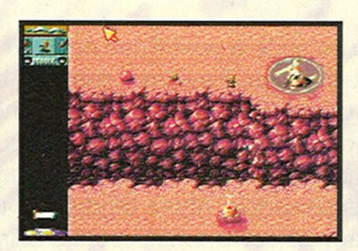
CANNON FODDER

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •









01: PXJND
02: VZHNC
03: JHHJI
04: OFLSA
05: VQIGG
06: YBVQI
07:BJNBE
08: SRRRH
09: THCJF
10: YHRRH
11: LEMVI
12: MQORG
13: PLICD
14: IJHYI
15: FTPQG
16: GFSME
17: HFOQF
18: OYBCA
19: FDGBC
20: OHWJF
21: FWVIE
22: MTJXA

Aunque no es habitual en esta sección, queremos agradecer a José María García Colón, un aspirante a bombero y aficionado a los videojuegos, su inestimable colaboración en la consecución de estos passwords. Teniendo en cuenta la endiablada dificultad de los últimos niveles, nos hacemos cargo de las horas y el esfuerzo que tamaña gesta ha supuesto. Pero no debemos olvidar que por encima de todo ha disfrutado como un enano con **CANNON FODDER**. Un saludo a la sufrida y abnegada Raquel.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

SUPER NINTENDO

• • DREAM TEAM • •

Para que los jugadores de vuestro equipo se encuentren a tope de energía bastará con introducir: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, en la pantalla de presentación. Si en lugar de ese código probáis con B, B, X, X, A, Y, A, Y, DERECHA, IZQUIERDA, X, al acudir a la selección de equipos encontraréis un nuevo conjunto plagado de estrellas. Espero que con esta pequeña ayuda no tengáis ningún problema a la hora de disputar el Mundial.









SUPER NINTENDO

TRUE LIES
- 7E2D3811: Energía infinita.

PAC IN TIME
- 7E0B0300: No recoger bolas.
- 7E0AD502: Vidas infinitas.
- 7E1533BF: Energía infininta.

THE FLINTSTONES
- 7E1D6902: Energía infinita.
- 7E1D6502: Vidas infinitas.
- 7E1D7103: Bolos infinitas.
- 7E1D6D03: Piedras infinitas.

GHOUL PATROL
- 7E1D090A: Energía infinita.
- 7E1DA102: Vidas infinitas.

PITFALL
- 7E00C003: Vidas infinitas.
- 7E021E0X: Selección de nivel.
- 7E00AC01: Armas infinitas.

STUNT RACE FX
- 07E59A80: Tiempo infinito.
- 07DDC6B9: Siempre primero.
- 0BC70D05: Escoger cualquier coche.

DEMON'S CREST
- 7E106209: Energía infinita.

SUPER PUNCH OUT
- 7E089F50: Energía infinita.
- 7E0B2803: Para el tiempo.
- 7E099F00: Super golpe.

JURASSIC PARK 2
- 7EB03228: Energía infinita.
- 7EA9B014: Uzi inagotables.
- 7EA9B214: Triple disparo infinito.
- 7EA9B614: Dardos infinitos.

SPARKSTER
- 7E016803: Vidas inagotables.
- 7E06910A: Inmunidad.

PLOK
- 7E076805: Vidas infinitas.
- 7E0806A0: Energía infinita.



TOH SHIN DEN

PLAYSTATION

• • ELEGIR Y JUGAR COMO GAIA • •

La ópera prima de **Takara** para *PlayStation* esconde la posibilidad de elegir a los enemigos finales en el menú de selección de luchadores. Para jugar con Gaia el destructor acudid a la pantalla de presentación y cuando el menú esté apareciendo pulsad ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA y el boton del cuadrado. Escucharéis la palabra FIGHT y el texto de opciones se tornará rojo. Entrad en el modo de un jugador y situaros en Eiji, apretad ARRIBA y escoged el personaje. Ahora tendréis a vuestra disposición al poderoso Gaia. El mes que viene os contaremos como elegir a Sho, el otro enemigo oculto de **TOH SHIN DEN**, y la forma de realizar los golpes especiales de todos los luchadores del genial *beat´em up* tridimensional de **Takara**.

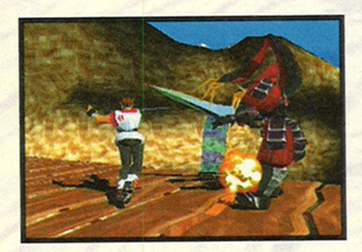








• • SIN MARCADORES • •





TOH SHIN DEN es una auténtica maravilla visual gracias a sus extraordinarios gráficos. Este título se ha situado por méritos propios en una de las opciones preferidas por todos los miembros de la redacción. Si queréis disfrutar plenamente de los combates, sin que ningún tipo de marcador interfiera vuestra visión, comenzad una partida y pausad el juego cuando haya comenzado la lucha. Mantened apretados los cuatro botones del pad, y pulsad dos veces SELECT. Si habéis ejecutado correctamente el truco, al retornar al juego os encontraréis que las barras de energía y el marcador han desaparecido, como por encanto, de la pantalla.

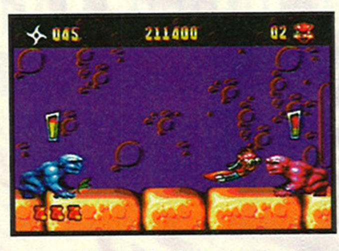




ZERO THE KAMIKAZE

SUPER NINTENDO

• • VARIOS • •





La ardilla voladora nos reservaba unos cuantos códigos muy útiles para obtener un buen resultado durante la aventura. Lo primero que debéis hacer es pausar el juego, e introducir las siguientes combinaciones para conseguir una serie de ventajas sobre vuestros enemigos. Con el pad direccional elegiréis nivel y con SELECT y START comenzaréis a jugar en dicho nivel.

Level Select: DERECHA, ARRIBA, B, Y, A
Inmunidad: B, ARRIBA, B, B, A
Vidas infinitas: B, A, B, B, Y
Shurikens infinitos: ABAJO, A, B
DERECHA, ARRIBA, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA, B activa todos los códigos a la vez.

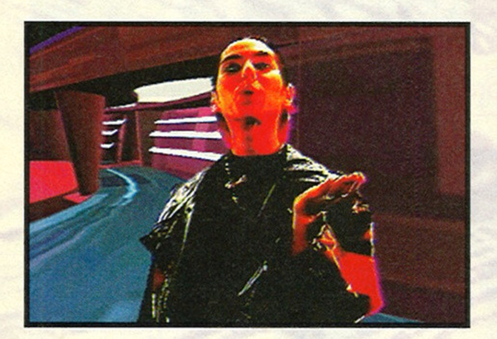
BURN CYCLE



• • PASSWORDS • •

BURN CYCLE es uno de los mejores lanzamientos para el sistema ***CDi*** dentro del género de aventura. Nos introduce en mundo cyberpunk con reminiscencias de BLADE RUNNER con un aspecto gráfico soberbio. Aquí tenéis unas cuantas claves que os servirán de gran ayuda. Podéis introducirlas tanto en una partida grabada como en un juego nuevo. Id al inventario y click en el icono de Virus. Entonces aparecerá la pantalla para grabar juegos donde, introduciendo los siguientes códigos, accederéis a distintas áreas del juego:

CH_HART_END: Os llevará al final de Hart Maze en el principio del juego un poco antes de que Kris sea asesinada.
CH_KARM: Apareceréis frente a la entrada de la Karmic Church.
CH_HTEL_EXT: Os trasladará al exterior de hotel.
CH_HTEL_INT: Va al *nav point* en la habitación de Cutter en el hotel.
CH_LOKB: Os lleva la la puerta de Doc.
JOHN_WHO: Muestra todas las secuencias del juego.





SHOCKWAVE



• • CODIGOS • •

Mientras jugáis, pausad el juego e introducid el siguiente código: B, A, C, C, A, A, y X. Habéis accedido a un modo especial, y tenéis dos maniobras más: con L y ARRIBA la nave girará 180 grados, con L y ABAJO haréis acrobacias. También podéis introducir nuevas claves: C, A, A, B, A, C, A, X, os dará un potente láser rojo.
A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, X, una bomba inteligente.
C, A, A, B, A, X recarga rápida de bombas.
A, B, A, C, A, A, B, A, X inmunidad.
B, A, C, A, C, A, X, para desarrollar mensajes divertidos.







MEGA DRIVE

ZERO THE KAMIKAZE
● FF01390003: Energía infinita.
● FF01350003: Vidas ilimitadas.

MR. NUTZ
● FFE114007F: Inmunidad.
● FFF54500B2: Vidas infinitas.

MEGA TURRICAN
● FFBF260003: Vidas infinitas.

PITUFOS
● FFF3760003: Energía infinita.
● FFF3710005: Vidas infinitas.

RISTAR
● FFC0380004: Energía infinita.

PROBOTECTOR
● FFFA0C0002: Vidas infinitas.

POWER DRIVE
● FF01C60029: Tiempo infinito.

PIRATES OF DARK WATER
● FF0EF60003: Vidas infinitas.

BUBSY 2
● FF04010009: Vidas infinitas.

SYLVESTER & TWEETY
●FF95640000: Barra de energía inagotable.

GAME BOY

DRAGON BALL
● 041CD6D9: Energía de ataque infinita.

SEA QUEST
● 010311D1: Vidas infinitas.
● 040A6DD2: Energía infinita.
● 041352D2: Tiempo infinito.

DAFFY DUCK
● 010198FF: Vidas infinitas.
● 010399FF: Energía infinita.

Philips presentó Chaos Control en la FNAC con una gran fiesta

La compañía Philips realizó un concurso en la FNAC de Madrid para presentar CHAOS CONTROL

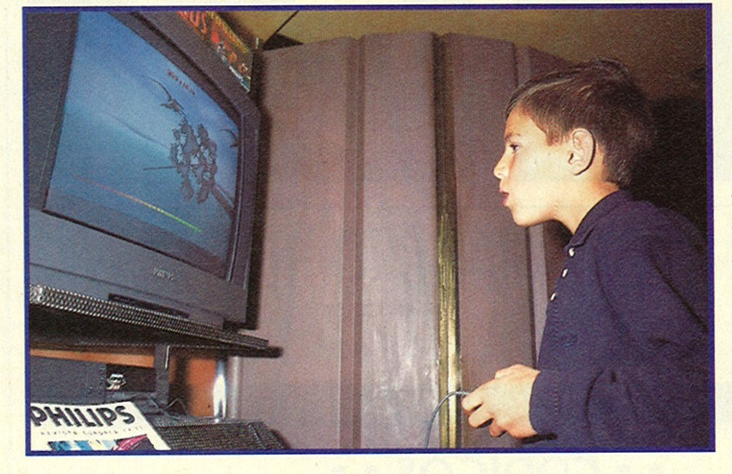






El elevado número de participantes y la perfecta organización fueron las notas más destacadas

El pasado día 8 de Abril tuvimos la oportunidad de asistir al concurso organizado por **Philips** en la FNAC de Callao. Aprovechando el lanzamiento al mercado del último juego para ***CDi***, un *shoot'em up* de espectaculares gráficos en *Full Motion Video* llamado CHAOS CONTROL, la filial española de esta compañía montó un auténtico revuelo en el popular centro madrileño. A lo largo de todo el día cerca de 1.000 personas visitaron el *stand* que **Philips** había montado en el fórum de la FNAC. La sala se habilitó con nueve televisores donde se desarrollaría el concurso, unas cuantas mesas donde se podía jugar con la versión final de CHAOS CONTROL para ***PC*** y un par de monitores en el que los participantes podían entrenarse antes de entrar en juego. A partir de las doce del mediodía los más decididos ya se habían inscrito en la competición, y minutos más tarde comenzó la dura lucha por alcanzar la final para recibir de manos de Alfonso, jugador del Real Madrid C.F., el jugoso premio destinado para el ganador. Nueve participantes en cada tanda medían su destreza intentando desbancar a sus competidores. El jugador que conseguía la mayor puntuación en CHAOS CONTROL a lo largo de cinco minutos pasaba a la siguiente eliminatoria. La pugna estuvo muy reñida y resultó agotadora, sobre todo para los organizadores que permanecieron al pie del cañón nueve horas atendiendo tanto a los concursantes como a las personas que solicitaban información sobre el ***CDi*** y sus posibilidades técnicas. Finalmente José Ignacio Novillo, con un total de 355.209 puntos, se alzó con la victoria. El merecido premio consistió en un ***CDi 450***, un lote de 10 compact disc y una suscripción por un año para las revistas **SUPER JUEGOS**, **SUPER PC** y **CDI News**.



Los numerosos participantes del concurso, celebrado en la FNAC de Madrid, demostraron sus grandes habilidades con CHAOS CONTROL. La pugna fue tremendamente reñida entre todos los jugadores. Este interesante acontecimiento se caracterizó por su extraordinaria organización.



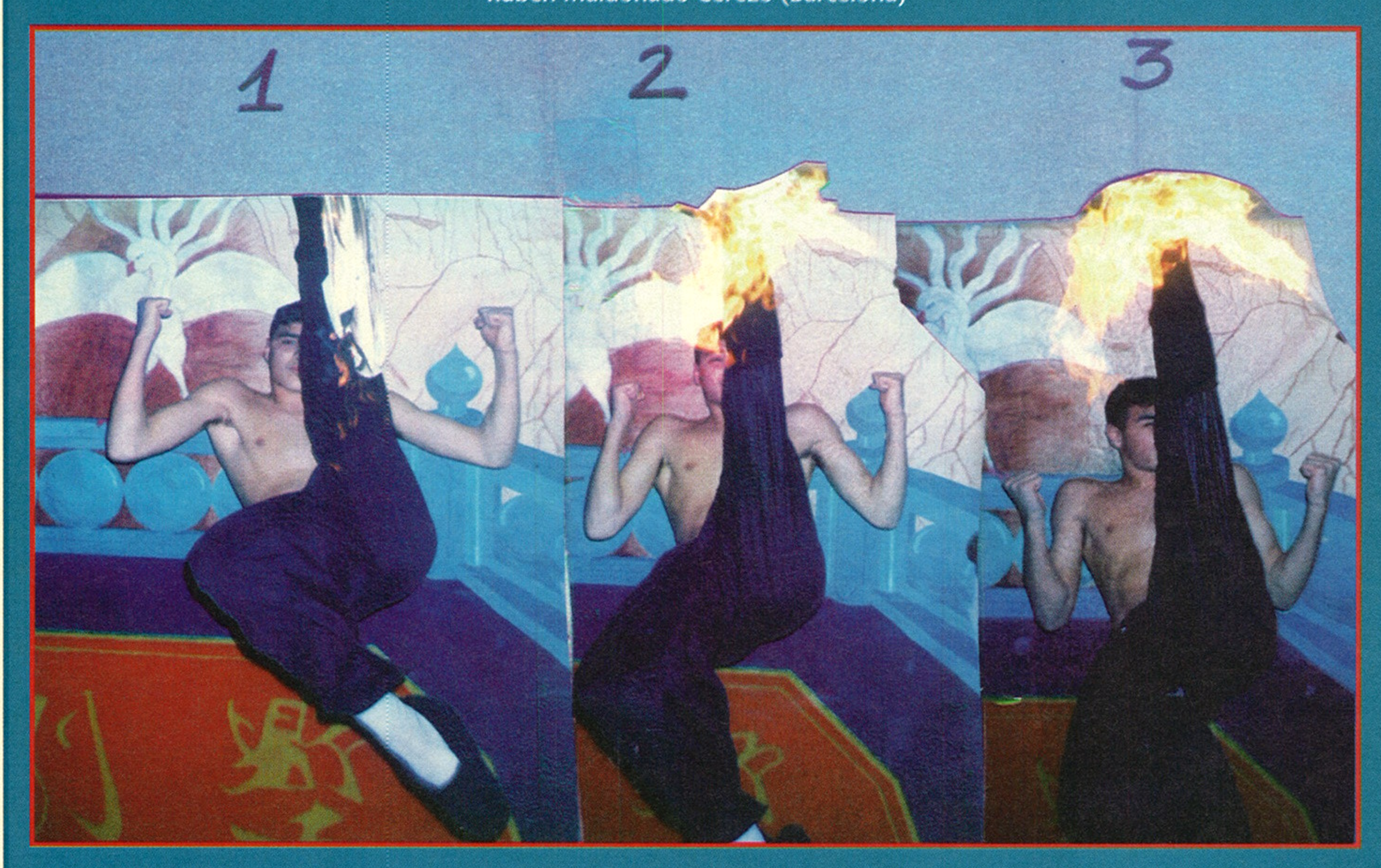
José Ignacio Novillo, ganador del concurso

Alfonso Pérez, el popular delantero del Real Madrid, fue el encargado de entregar los premios

CONCURSO RECREATIVA

El afortunado ganador de la máquina recreativa de SUPER STREET FIGHTER II ha sido:

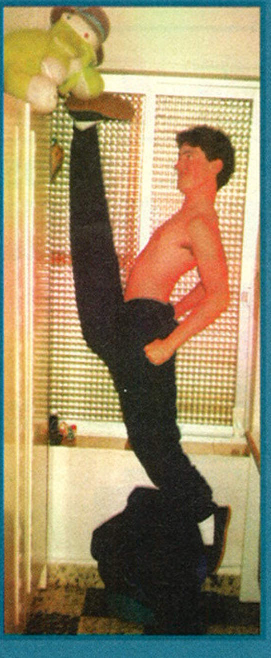
Rubén Maldonado Cerezo (Barcelona)



Los finalistas









resultados de concursos

CONCURSO PICA PIEDRA

Los afortunados ganadores de las 25 películas son:

Luis Peña Pazos (Madrid)
Alejandro Prego Juncal (La Coruña)
Mikel López Calvo (Vizcaya)
Tomás Castro López (Lugo)
Jesús Sudón Peña (Sevilla)
Isaac Vivero (Murcia)
Mariano Angel Vázquez (Málaga)
José María Gandarias (Guipuzcoa)
Alejandro Tarancón Martínez (Albacete)
Serafín Jiménez López (Granada)
Germán Peinado Sánchez (Almeria)
Raul Arnaez López (Madrid)
Manuel López Fuertes (Lérida)
José Suarez de la Puente (Pontevedra)
María Vivet Prot (Barcelona)
Iván González Castro (Asturias)
David Martínez Gago (Pontevedra)
Fernando García Bieco (Valencia)
José Miguel Pícaro (Albacete)
Rafael Blázquez Cabrera (Barcelona)
Carlos Muriel Moreno (Madrid)
Francisco Pérez (Valencia)
Antonio Ferrero (Ciudad Real)
Amalio Castillo (Alicante)
María José Barja de Quiroga (Madrid).

CONCURSO BONKERS

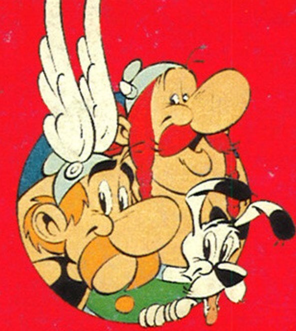
Los afortunados ganadores de estos 10 lotes son:

Rafael Martínez Medialdea (Madrid)
Felipe Granero (Jaen)
José Antonio Caballero García (Barcelona)
Javier Sánchez Gómez (Huesca)
Audelino Megía Alvarez (Valencia)
Alvaro Ordóñez Andrade (Sevilla)
Andoni Barrilaro (Vizcaya)
David Esteve Gaspar (Castellón)
David Rivero Bernal (Cádiz)
David Sánchez (Madrid).

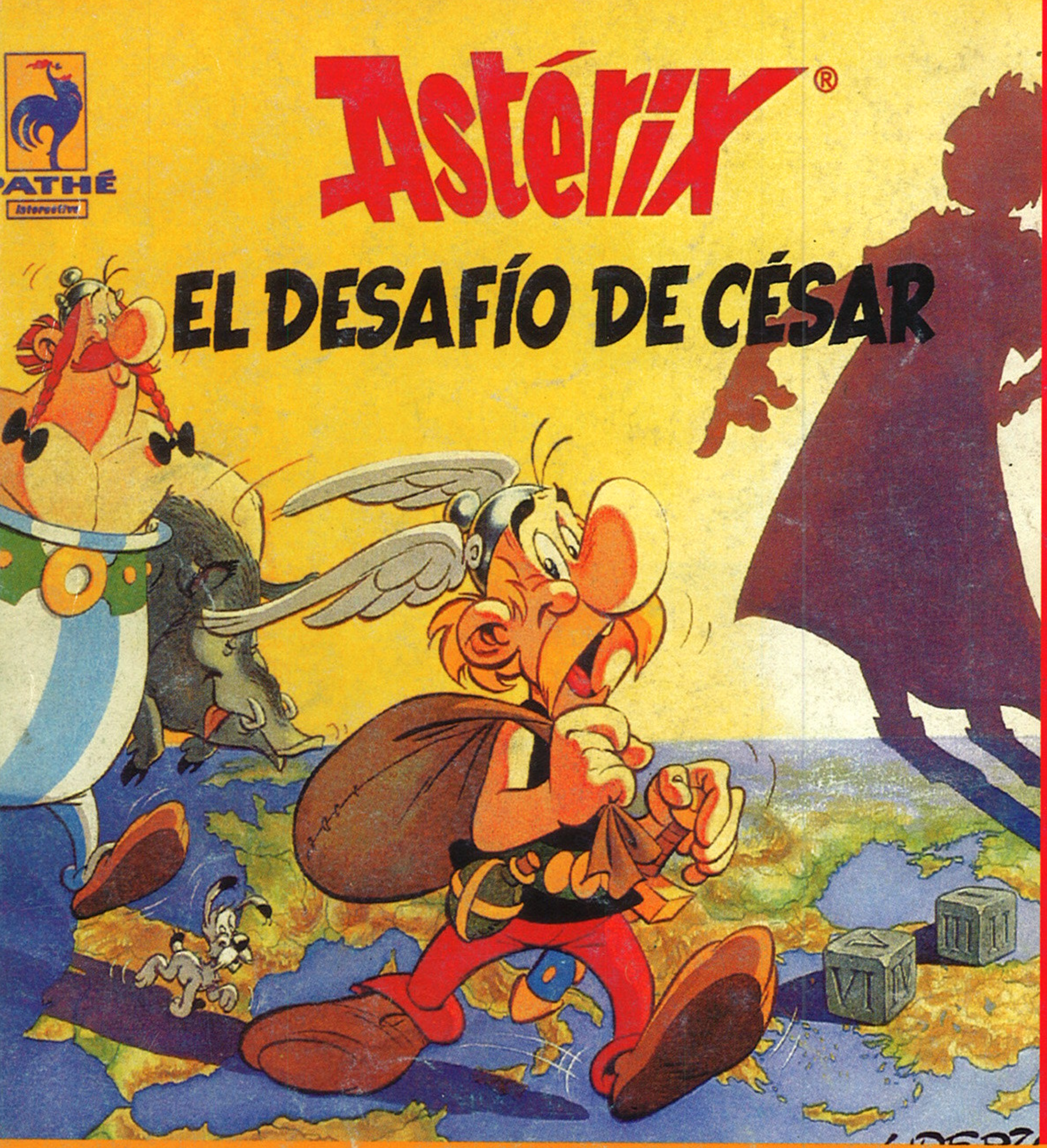
CONCURSO SUN SOFT

Los afortunados ganadores de estos 10 lotes son:

David Rodríguez González (Madrid)
José María Vázquez (Cádiz)
Rubén Martínez (Murcia)
Severino Boix Martínez (Alicante)
Modesto Pariente (Albacete)
Luis Arnesto López (Cantabria
José Luis Selva (Málaga)
Antonio José Cisrico (Madrid)
José María Fortes (Málaga)
Iván Díaz (Salamanca).



¡POR TUTATIS! ¿QUIÉN SE ATREVE A DESAFIAR A CÉSAR?



En el año 50 a. de C., una pequeña aldea gala resiste el acoso de los romanos. Astérix y sus amigos han desafiado la autoridad de César y necesitan tu ayuda. Tendrás que viajar en misión secreta por todo el Imperio Romano, desde Bretaña a los confines de Palestina, y regresar al poblado con un objeto de cada país. Pero ¡cuidado!, el camino está lleno de peligros y el tiempo se acaba.

Para uno o varios jugadores, "El desafío de César" es el juego CD-i con el que podrás vivir insólitas aventuras de la mano de Astérix. ¡Toma tu poción mágica y atrévete a desafiar a César!.









CD-i

Un sólo Reproductor. Infinitas posibilidades.



PHILIPS